

Index 379859, ISSN 0867-8480
magazyn fanów gier komputerowych, październik 1995
TOP SECRET
cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)
43
10
SPACE QUEST VI
SIMON THE SORCERER II
Konkurs
ECTS
MEGAGAME

HI-OCTANE

Hmmm... „Hi Octane"? To może oznaczać tylko zapach benzyny, dym ze spalonych opon, ryk silników oraz krew, pot i łzy. Jeszcze ta okładka z fotografią rozbitej szyby. Mniam.

Jak do tej pory wszystkie gry, które wzbudzały we mnie zainteresowanie wspaniałym pudełkiem okazywały się niezbyt interesujące. Chciałoby się rzec – nie chwal dnia o poranku. Jednak „Hi-Octane" stanowi bardzo miły wyjątek od tej reguły, dostarczając graczom dokładnie tego, co zapowiada okładka – czyli potężną dawkę skoncentrowanej adrenaliny.

Powinniście się już zorientować, że gra ta to wyścigi samochodowe. Rzecz jasna nie takie zwykłe – dzieją się bowiem w przyszłości.

Zatem mamy tu antygrawitacyjne pojazdy, szalone tory zbudowane w najdziwniejszych zakątkach świata (ot, taki na przykład New Chernobyl Central), a przede wszystkim każdy zawodnik uzbrojony jest po zęby i nie omieszka z tego arsenału skorzystać podczas wyścigu. Efektem jest oczywiście zmiana celu gry – tutaj w zasadzie nie chodzi o to, by być pierwszym na mecie, ale by tam dojechać – i to raczej nie w charakterze kawałka zwęglonego mięska.

Jeśli coś Wam to przypomina, to bardzo dobrze. Niedawno opisywaliśmy w TS podobną gierkę – a mianowicie „Slipstream 5000". „Hi-Octane" jest jednak od tamtej dużo lepszy.

Decyduje przede wszystkim grafika. Gierkę tą najwyraźniej robili ci sami programiści, którzy wcześniej przyczynili się do powstania „Magic Carpeta". Najwyraźniej doszli do wniosku, że skoro zbudowany przez nich engine graficzny umożliwia budowanie gór i równin, to równie dobrze można zbudować kanion i środkiem puścić samochody. Cóż, mieli rację, bo efekt jest rewelacyjny. Wreszcie udało się uzyskać wrażenie jazdy nad przepaścią, z mgłą, dymem i skalistymi ścianami wokół drogi. Poza tym zastosowano rozdzielczość 640x480 – nie jest to, co prawda, jeszcze szczyt graficznego wyuzdania (patrz „US Navy Fighters" albo „Flight Unlimited"), ale i tak robi bardzo mocne wrażenie.

Ekranu nie zaśmieca nam deska rozdzielcza. Wszystko, co potrzeba, pokazują kolorowe paski u góry ekranu, wskazują zaś ilość paliwa, amunicji, stan osłon, no i prędkość. Biegów na szczęście nie musimy zmieniać, wystarczy jedynie „wcisnąć gaz" i już możemy skupić się tylko na manewrowaniu i strzelaniu.

Mimo, że pojazdy występujące w „Hi-Octane" są niewątpliwie supernowoczesne (świadczy o tym choćby sam ich wygląd), to na całe szczęście nie latają i manewrować nimi można tylko w płaszczyźnie poziomej. Wzbić się w powietrze można tylko na znajdujących się na niektórych torach rampach.

Największą uciechę podczas wyścigu daje oczywiście masowa eksterminacja przeciwników. Środki do tego służące są, jakby tu powiedzieć, standardowe. Mamy bowiem działka – stosunkowo nieskuteczne (chyba że uda nam się „wsiąść komuś na ogon" i prać do niego przez dłuższy czas) i rakiety. Żeby było śmiesznie – nie ma żadnego rozróżnienia na ich typy (w grze nie występuje zresztą wątek ekonomiczny), za to żetony zbierane na torze mogą kilkukrotnie nawet zwiększyć ich sprawność (czytaj – siłę wybuchu).

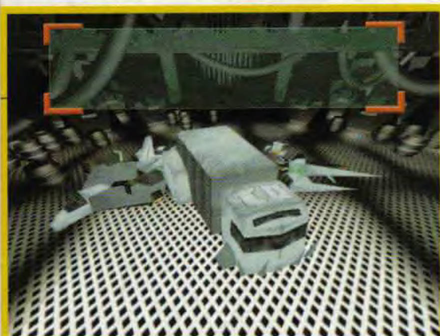
Inne drobiażdżki poniewierające się tu i ówdzie na drodze to uzupełniacze paliwa, amunicji i osłon. Dodatkowo obok toru ustawione są stacje naprawcze, do których można zjechać, by dokonać wspomnianych wyżej uzupełnień.



Do naszej dyspozycji stoi sześć maszyn, mamy także sześć dostępnych torów. O ile jednak liczba torów nie ma specjalnie wielkiego znaczenia, to jednak przydałyby się jeszcze dwa dodatkowe samochody. „Hi-Octane" jest bowiem typową grą sieciową, w którą może zabawiać się jednocześnie aż osiem osób. Tutaj jednocześnie trzeba jednak zasmucić posiadaczy modemów – grać daje się wyłącznie po sieci...

Cóż – chyba warto przyjrzeć się tej grze z bliska. Wszystkim, teraz już nieco podstarzałym miłośnikom antycznego już „Death Tracka" z pewnością przypadnie do gustu. Dobrze się bawić powinni zaś wszyscy bez wyjątku, czy też raczej wszyscy posiadający odpowiednio szybkie komputery.

Gawron











menu

ZA MIESIĄC:

Dungeon Master II

Startrek: The Next Generation

ECTS

Dla niekumatych w piśmie, mowie i uczynkach wyjaśnienie – ECTS to takie targi growe w Londynie (wiemy, wiemy), odbywające się dwa razy do roku (wiemy, wiemy), na wiosnę i jesienią (wiemy, wiemy), a Autumn to po angielsku jesień (nie może być, gdzieś to przeczytał?!).

Kolejne wyjaśnienie – jako że Haszak zgubił aparat fotograficzny (prawdopodobnie zostawił go na stoisku ThrustMastera), większości zdjęć (tych dobrych zwłaszcza z Damonem Hillem, Haarlem Globtrotters itd.) nie będzie. Mamy tylko kilka ujęć z biura prasowego, gotowców dla wszystkich. Ponieważ niektóre zdjęcia zapowiadały się ciekawie, pokrótce będę je opisywał, wierząc w wyobraźnię naszych Czytelników. A wyobraźnia będzie potrzebna nawet przy pierwszym zdjęciu jakim dysponujemy, jako że nie widać na nim tego, czego na targach jest zawsze najwięcej – wszechobecnego hałasu. Choć tym razem chyba nastąpiła pewna zmiana, bowiem oprócz hałasu

królował marketing.

Tylu naraz znanych postaci ściągniętych tylko po to, żeby zareklamować jakieś gry jeszcze nigdy nie było. Na stoisku Electronic Arts zjawił się na chwilę Chris Roberts (reżyser „Wing Commander 3"), żeby pogadać ze wszystkimi chętnymi (pstryk: około metr osiemdziesiąt wzrostu, o ile pamiętam ciemny blondyn, twarz okrągła, waga w sam raz, jasnoniebieskie dżinsy, biała koszula, w ręku – a jakże, zgodził się potrzymać, niby że Haszak nie ma gdzie odłożyć – „Top Secret"). W okolicach Acclaimu („NBA Jam") kręciło się dwóch koszykarzy z Haarlem Globetrotters (pstryk: w środku Haszak w garniturze i z niezbyt mądrą miną, po bokach dwóch murzynów w niebieskich dresach z pomarańczowymi napisami, jeden wyższy niż drugi, obaj patrzą pod nogi na Haszaka, było nie było, kurdupla). Microprose w ramach promowania GPF2 (Grand Prix Formula 1, dwa bo kolejna wersja) przyciągnął na spotkanie Damona Hilla (otwierał swego site'a w Internecie), prosto z toru po niedzielnej stłuczce w Grand Prix Węgier. Z Damonem Hillem nam się udało, bo wprawdzie zdjęcia nie ma (pstryk: tu Haszak, który przy tym był, powinien napisać jak wyglądał Damon Hill, jak tego nie zrobi, dowie się o tym cała Polska), za to mamy na pamiątkę podpisane przez niego 2 numery „Top Secretu" (rozlosujemy wśród chętnych; numery są 8). Tego typu postaci do obejrzenia było sporo, zjawił się Les Ferdinand (nie wiecie kto to taki? Nie przejmujcie się, ja też nie wiedziałem póki mi Haszak nie powiedział, a on z kolei był taki mądry, bo przeczytał ogłoszenie w biurze prasowym) i podobno podjechało czerwonym Ferrari dwóch panów Romero i Cormick (obejrzyjcie ekran pojawiający się po wyjściu z „DOOM-a"). W efekcie można było biegać ze spotkania na spotkanie i ocierać się (jak ktoś lubi) o wielki świat. Trochę lubimy, ale bolały nas nogi więc daliśmy sobie z ocieractwem spokój.

Połaziliśmy ze stoiska na stoisko, ale – podobnie jak poprzednio –

sensacji nie było.

Nie, żeby nikt nie pokazywał ciekawych gier, ale zamiast rzeczy zupełnie nowych głównie pojawiały się siódme części starych hitów. Ma to swoje głębsze uzasadnienie, o którym za chwilę – najpierw bowiem garść spostrzeżeń drobnych, ale chyba też ciekawych, spisywanych na gorąco. Zacznę od Amigi, która na targach była

zapomniania, schowana, nieobecna.

Zapowiedzi ESCOM-u na temat jej szybkiego i licznego powrotu na półki sklepowe nie wpłynęły ani na jotę na sytuację na rynku – na całych targach doliczyliśmy się z Haszakiem trzech Amig (z tego ja widziałem jedną, on dwie – i nie mamy pewności, czy przypadkiem ta moja jedna to nie jest jedna z tych jego dwóch). Szybkość z jaką Amiga i gry Amigowe zniknęły z rynku szokuje – podejrzewam, że istotnym tego powodem jest jej stosunkowo niska moc obliczeniowa, uniemożliwiająca przenoszenie na przyjacióteczkę co ciekawszych osiągnięć rynku pecetowego. A na tym rynku z kolei zaczyna królować

Pentium.

Nawet jeśli jeszcze głównie w reklamach – to trend odwrotu od 486 już się zarysował. Electronic Arts obwiesił całe stoisko plakatami tłumaczącymi dlaczego jego gry będą chodziły doskonale tylko na P5, a większość prezentowanych symulatorów (też piłki nożnej) pokazywana była właśnie na maszynach tej klasy. Tyle dobrze, że nie było jeszcze mowy o P6, choć biorąc pod uwagę propozycję

Microsoftu,

który wystartował na tych targach jako producent gier, należy się spodziewać, że P6 zostanie wykorzystany jeszcze zanim pojawi się w produkcji. Microsoft zaproponował bowiem ni mniej ni więcej, tylko grę pod Windows '95 – nazywa się to „Fury 3", a nie jest niczym innym jak „Terminal Velocity". Microsoft kupił kod TV, trochę go podrasował, dopasował do nowego środowiska i wystartował jako producent gier. Na mój gust cały ten zgiełk dookoła gier Microsoftu to pic na wodę i fotomontaż – chodzi wyłącznie o promocję Windows '95. Nie zmienia to faktu, że „Fury 3" wyglądało znakomicie, a możliwość zmieniania w locie rozdzielczości w jakiej się gra i wielkości okienka, przy zachowaniu pełnej płynności gry robi duże wrażenie. Niewykluczone, że spece od promocji Microsoftu liczyli właśnie na takie zdanie jakie napisałem w sprawozdaniach z targów, jeżeli tak, stałem się marionetką w ich rękach.

Na samym początku targów wybuchła awantura, związana z

Virgin.

Bardzo poważny i liczący się tygodnik CTW odmówił wydrukowania reklam Virginu, twierdząc że odwołują się one do przemocy, seksizmu, rasizmu, pseudofaszyzmu i jeszcze kilku innych brzydkoizmów, czyli że są ogólnie niezgodne z dobrym smakiem, solidnością kupiecką i ustawą o nieuczciwej konkurencji. W efekcie dwie strony w piśmie poszły białe, jedynie z małą uwagą „Tu miał być Virgin" i odredakcyjnym tekstem na temat tych izmów i zaniepokojenia redakcji CTW zaistniałą sytuacją. Biorąc pod uwagę pozycję Virgin na rynku (można tylko zazdrościć, nikt nie jest w stanie im podskoczyć, przynajmniej w Europie), taka awantura może chyba tylko przyciągnąć do nich więcej ludzi, niż klasyczna akcja reklamowa. Pożyjemy, zobaczymy, wprawdzie dostać się na ich stoisko było ciężko, ale też (już w środku) nikt nie wyglądał na specjalnie zmartwionego, a przedstawiciele IPS-u, o których potykaliśmy się regularnie w trakcie targów, na myśl o ubitych tam interesach zacierali ręce i uśmiechali się szeroko.

Atak CD jako nośnika już się najwyraźniej zakończył, pełnym zwycięstwem. Wytwórnie CD SONY, które do tej pory robiły co mogło, żeby jak najwyraźniej zaznaczyć swoją obecność na targach, tym razem już nie musiały się tak napinać, jako że i tak wszyscy korzystają z ich usług. SONY teraz pcha się na rynek z innej strony, promując bardzo mocno

PlayStation.

O ile pół roku temu na olbrzymim stoisku pokazywano aż dwie



Autumn '95

gry, tym razem stoisko było trochę mniejsze i skromniejsze, ale gier pokazywano około dwudziestu, z czego mniej więcej dziesięć już jest na rynku, a pozostałe znajdą się na nim przed następnymi targami. Przyznam szczerze, że prezentowane tytuły trochę mnie zawiodły – nie żeby były złe, ale ciągle jeszcze nikt nie potrafi sensownie wykorzystać mocy obliczeniowych tkwiących w tych maszynkach. Podobnie ma się sytuacja z Jaguarem, coraz bardziej sprawiającym wrażenie wyleniałego kocura ze spróchniałymi zębami – znowu na całym poświęconym mu stoisku nie było żadnej sensownej gry, a prezentowany na jedynym egzemplarzu wyposażonym w przystawkę CD symulator „Blue Lightning" jest ordynarną strzelanką na poziomie C64. No, może wyższym. Niewiele.



Przy okazji targów opublikowano suplement do raportu opisującego sytuację na rynku gier (komputerowych i konsolowych). Wynika z nich jedno:

nadeszły ciężkie czasy.

Według wstępnych szacunków w 1995 roku w Europie wartość sprzedaży na rynku gier komputerowych i wideo wyniesie około 2252 milionów funtów, w porównaniu z 2728 milionów w roku ubiegłym. W Wielkiej Brytanii sprzedaż spadła z 797 milionów (1993) do szacowanych na ten rok 509 milionów; przyszły rok ma być trochę lepszy. Wprawdzie nie wiadomo mi nic o danych z rynku amerykańskiego, ale i tam sytuacja musi wyglądać nienajlepiej, skoro obserwuje się dwa, bardzo charakterystyczne zjawiska.



Pierwsze z nich, to koncentracja kapitału. Większość małych firm zostaje wykupiona przez duże – tym sposobem zniknęły w ostatnich miesiącach Team 17 (teraz Ocean), Bullforg (teraz Electronic Arts), Cyberdreams (teraz Infogrames), Renegade i Accolade (teraz Time Warner), Impressions (teraz Sierra) i inni. Nie zawsze oznacza to zniknięcie firmy z rynku – Accolade miało własne stoisko na targach, jako że zmienił się tylko właściciel, ale już Team 17 zniknął z powierzchni ziemi i jego produktów szukać trzeba było na stoisku Ocean; swoją drogą to dla nas zmiana na gorsze, jako że dotychczasowy PR z Team 17, Alan Bunker, był świetnym facetem, od którego regularnie dostawaliśmy fury materiałów prasowych. Reguła jest taka – im większa firma, tym kontakty trudniejsze i materiałów prasowych mniej.

Drugie zjawisko, to sequele. Nie od dzisiaj wiadomo, że jeśli coś się udało dobrze sprzedać raz, warto spróbować to sprzedać po raz drugi, stąd trzy „Szklane pułapki", siedem „Kings Questów" i dwa „DOOM-y". W kinie zwykle korzysta się wyłącznie z gotowej, dobrze przyjętej przez widzów postaci czy konwencji, w przypadku gier bardzo często kolejna część oznacza wielokrotnie mniejsze nakłady – można bowiem wykorzystać istniejący kod i istniejące narzędzia. Tak było z „Wolfensteinem" i „Spear of Destiny", tak jest na przykład z „DOOM-em" – a i innych przykładów nie trzeba daleko szukać. Dziesiątki pinballi wydawanych przez 21st Century, „Micro Machines 2", kolejne wersje „Commanche" z Nova Logic, „Warcraft 2" z Blizzarda czy „Settlers 2 „ z Blue Byte'a - to właśnie elementy tego zjawiska, ostatnio znacznie wyraźniejszego niż rok, czy dwa lata temu.

Wrażeń spisanych na gorąco chyba już starczy – w tym i następnym numerze przekopiemy się jeszcze przez kilkanaście kilo papierzysk, jakie wręczano nam przy każdej sposobności na każdym możliwym stoisku. Są w nich zapowiedzi wszelkich tytułów, jakie mają się pojawić na rynku – i choć czasem pojawiają się tytuły zupełnie nie zapowiedziane, a czasem nie pojawiają te zapowiedziane, te kilkanaście kilo papieru i kilkadziesiąt kompaktów to zapowiedź najbliższej historii rynku. A więc – odwróć stronę i zaczynamy!

Specjalni korespondenci:

Sir Haszak – nieutulony po stracie aparatu, Naczelny – klnący Haszaka i utratę zdjęć.

ECTS

Podobnie jak to miało miejsce na wiosnę, oprócz tekstu ogólnego o wszystkim i niczym, czyli o targach jako całości, napiszemy teraz o tym, co zapowiadają wielcy i maluczcy, tudzież średni i pozostali (jakby jeszcze jacyś zostali). Ta formuła przedstawiania targów chyba już długo nie wytrzyma, jako że spora część tytułów o których teraz napiszę już się na naszych łamach w zapowiedziach pojawiała a nie bardzo jest sens pisać o tym samym po kilka razy. Było nie było – jedziemy z tym koksem. O ile nie będzie zaznaczone inaczej, gry mają być wydane na PC CD.

Empire Software

„Pro Pinball – The Web" ma chodzić w rodzielczości 1025x768 (chciałbym to zobaczyć, zwłaszcza te 1025) i 64k kolorów, po starcie na PC dojdą wersje na Play


Navy Strike

Station i Saturna. „Navy Strike" – skrzyżowanie symulatora z grą strategiczną, bierzesz na siebie obowiązki dowódcy skrzydła powietrznego lotniskowca. „Cyber Judas" – strategiczno-polityczna, zostajesz prezydentem USA, cała


Red Ghost

władza jest Twoja. „Red Ghost" – ni to strategia, ni to symulacja, możesz latać i jeździć kilkoma różnymi pojazdami. „BrainDead 13" – następca „Dragon's Lair", choć tym razem zapowiadany jest nieliniowy scenariusz. „Head-to-Head" – symulator płatowca z pierwszej wojny światowej (nie oszukujmy się, nie jest to nic nowego, chodzi o podrasowany „Dawn Patrol"), można walczyć po kabelku (RS albo modem, nic o sieci nie ma).

Microvalue / Flair Software

„Time paradox" – przygodówka, część akcji umieszczona między dinozaurami, część w średniowieczu. „Whizz" – zręcznościówka, w najlepszym starym stylu, coś w rodzaju trójwymiarowej platformówki, z solidną grafiką w 256 kolorach (ma być również wersja Amigowa i konsolowe). „Shockwa-


Shockwaves express

ves express" – przygodówka, ale trzeba się będzie ponaparzać z różnymi takimi. „Double Agent" – pamiętacie jeszcze gierki z cyklu


Double Agent

„Spy vs Spy"? Nie? To będziecie mieli okazję wreszcie je obejrzeć. Można będzie po kabelku! Będą jeszcze „Trolls" i „Morph" – zręcznościówki, sądząc ze screenów takie sobie i „Rally Championships" (w wersjach Amigowych 1200 też).

Infogrames

Na komputery za wiele nie mieli do pokazania, bo tylko przygo-


Time Gate

dówkę „Time Gate". Na konsolach mają się pojawić ich „Alone in the Dark" (Play Station) o nieokreślo-


Alone in the Dark

nym numerze, ale ze screenów wynika że drugi (ładne screeny, Play Station to jednak kawałek fajnej maszynki) i „Tintin in Tibet" (SNES), czyli historia oparta o komiksy (swoją drogą nie wiem czy ja je przegapiłem, czy Tintin po polsku jeszcze nie wyszedł?)

Gametek

Zaczynamy od peceta. „Road Warrior" – czyli „Quarantine II", co ja się będę rozpisywał. „Hellfire Zone" – niejako następca „Desert Strike" i „Jungle Strike", strzelanka z uwalnianiem zakładników i udawaniem, że lata się śmigłowcem. „Hole in One" – jak nietrudno się domyśleć, golf. „Millenia" – strategia umieszczona w kosmosie


Hellfire Zone

i czasie naraz, pomagasz w rozwoju kilku cywilizacji. „A-Gent" – przygodówka, musisz się wydos-


Hole in One

tać z biurowca w którym zostałeś zamknięty, żeby było trudniej w budynku znajduje się kilku panów z bronią i brzydkimi zamiarami. „Escalation" – strategia, znowu


A.Gent

umieszczona gdzieś w kosmosie, ma być na dyskietkach! Z innych zapowiedzi szykują się „Pinball Mania" i „Deluxe" na... GameBoya, tudzież „Star Trek Generations – Beyond the Nexus" na tęże samąże platformę żę się tak pięknię wyrażę.

Activision

„Pitfall: The Mayan Adventure" – ciągle zapowiadają, a my już to od jakiegoś czasu mamy. „Mechwarrior 2" – na zachodzie sprzedaje się jak ciepłe bułeczki (pamięta-


Mechwarrior 2

cie? był taki minister od ciepłych bułeczek) a mi się nie podoba. „Shaghai: Great Moments" (to samo co Mah-Jong), „Earthworm Jim" (przeróbka zręcznościówki z konsol), „Espionage: The Great Game" (przygodówka chyba, z elementami RPG, w pracy nad nią pomagali ponoć Colby i Kaługin), „Santa Fe mysteries: Elk Moon Murder" (trudne do nazwania, coś w rodzaju zagadki detektywistycznej), „Muppet Treasure Island" (przygodówka), „Hyperblade" (coś w rodzaju nowego sportu, zręcznościówka) – nie do wiary, wszystkie tytuły pod Windows '95!

New World Computing, Inc.

„Heroes of Might and Magic" – co tu dużo pisać, strategia na 102 fajerki, choć screeny mnie trochę zawiodły. „Wetlands" – prościutka


Heroes of Might and Magic

strzelanka w stylu niedawno opisywanego „Chaos Control". „Anvil


Anvil of Dawn

of Dawn" – RPG, poniekąd następca „Ravenloftu" i „Menzoberranzanu". „Metal Lords the Inner


Empire 2

Circle" – strategia, daleka przyszłość, daleki kosmos, „Master of Orion" i te rzeczy. Będą też „Empire 2" (strategia) i „Spaceward Ho! IV" (sam chciałbym wiedzieć co to będzie, podali tylko tytuł).

Sierra

Tytułów mnóstwo, ale nie wszystkie warte (?) podania, zwłaszcza że część trzeba by tylko wyliczyć. Z rzeczy na oko mocnych: „Caesar 2" – strategia w starożytnym Rzymie, kilka poziomów

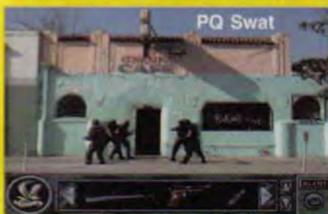

Caesar 2


Aces over Mountains

– kto i co



gry (różne rzeczy można robić samemu – ale nie trzeba). „Command: Aces of the Deep" – znowu będzie okazja dać nurka. „Aces over Mountains" – symulator, bodajże A-10, pod Windows '95. „Outpost Odyssey 3D Ultra Pinball" – tytuł mówi wszystko, zdaje



się, że szykuje się ciekawe rozwiązanie graficzne stołu. „Bass Fishing" – można się wybrać na rybki. „Gabriel Knight 2" – bez komentarza, i tak wiadomo o co chodzi.



„PQ Swat" – będzie okazja służyć w oddziale policji do zadań specjalnych. „Torins Passage" – rysunkowa przygodówka. „Space Bucks" – właściwie to gra ekonomiczna, w dalekiej przyszłości, taki gwiezdny kupiec.

21st Century

Poza kolejnym pinballem – „Pinball World" – mającym wreszcie



mocno różnić się od wszystkich dotychczasowych osiągnięć na tym polu przez wielość stołów na których gra się niemal równocześnie, będzie przygodówka – „Synergist". Chwile krótką w nią grałem, główny bohater chodził jak po



Heine, ale w końcu nie była to wersja ostateczna.

Nova Logic

W dalszym ciągu kółka buksują im w miejscu. Ma wyjść „Comanche" na Maca i „Werewolf vs Comanche" na PC CD. Ten drugi już zresztą wyszedł.



Blue Byte

Będzie tego trochę. Po pierwsze, „Albion" – RPG, duże i powinno starczać na długo. „Shadow



of the Emperor – Battle Isle 3" – czyli wykorzystujemy w dalszym ciągu stare, dobre pomysły. „Chewy – esc from F5" – przygodówka, zaczyna nabierać coraz wyraźniejszych kształtów. „The Settlers II" – Haszak już się zaczął ślinić, ma





być sporo zmian, łódki, tratwy, pałace na pustyni itd. „Archimedean Dynasty" – symulacja okrętu podwodnego przyszłości, chyba taka więcej zręcznościówka.

SCI

Z grubsza rzecz biorąc największy nacisk położyli na trzy tytuły: „Gender Wars" – strategia, strzelanka, mająca miejsce podczas wojny między płciami (sexami, jak mawiają świntuchy anglosasi). Nie jest jasne jak się ludzie mnożą podczas tej wojny, ale trwa ona już ponad 200 lat. „XS: Shield Up Fight Back" – jakieś nawalanie, a w każdym bądź razie zręcznościówka na pewno. „Kingdom O'Magic" – przygodówka z zacięciem komediowym, dziejąca się w jakimś takimś zapomnianym królestwie tej, no, a! maggi!





Codemasters

Właściwie to się nie popisali. Poza „Micro Machines '96" i „Super Skidmarks" (obie na Mega Drive), nie mieli nic do zaproponowania.

Interactive Magic

Jakoś nam się nazwa firmy dotychczas o uszy specjalnie nie obiła, a tu proszę. Nie dość, że maczali palce w „Apache Longbow" którym sobie właśnie latam, to jeszcze szykują dwa całkiem ciekawie zapowiadające się tytuły. „Star Rangers" – strategiczna symulacja walki kosmicznej (tak napisali, tyle że po angielsku). Głównie strzelanka, ale podobno będzie trzeba myśleć i to ostro. „Capitalism" – strategia ekonomiczna, budowanie imperium finansowego, Haszak czeka z utęsknieniem. Ma chodzić nawet na 386 z 4 mega (choć 8 MB recommended)!





Maxis

„Sim Isle" – to będzie hit. Właściwie to strategia ekonomiczna, ale z elementami eko- i socjologicznymi. Szykuje się miodna gierka. „Full Tilt" – jak już nawet spece od strategii robią pinballe, znaczy się, temat jest popularny! „Truckology" – właściwie nie gra, tylko jakiś taki program o ciężarówkach. „Maxis Junior" – mają być dwie rzeczy z tej serii, coś w rodzaju gier edukacyjnych.

BMG

Za ich pośrednictwem Rocket Science Games usiłuje zrobić poważną konkurencję American Laser Games. Pokazali trzy tytuły: „Wing Nuts", „C&D" i „Loadstar". Twierdzą, że szykują różne inne rzeczy, ale konkretów jakoś zabrakło.



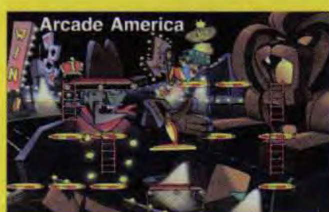


7th Level

Szykują rąbaninę pod Windows „BattleBugs" (wygląda nieźle) i jakąś przygodówko-zręcznościówkę „Arcade America".



Borek



Za miesiąc druga porcja!

co nowego?

Imprezomania

Niby Święta Bożego Narodzenia się powoli zbliżają, a tu czas jakby wielkanocny – wszystkim palma odbiła na punkcie imprez. Zaczęło się od ECTS-u, który miejsce w naszej świadomości zajął ze 2 lata temu i nijakiej sensacji już nie stanowi. Ale już w tydzień po tagrach otwarto sklep multimedialny w Warszawie. Była to zapowiedź burzy i rzeczywiście. Redakcja konkurencyjnego pisma zorganizowała w końcu października imprezę targowo-growa. My dla równowagi w grudniu organizujemy – growo-targową. Właściwie nie wiedzieliśmy dlaczego tak wielki natłok imprez w porze, kiedy wszyscy grają spokojnie w to, co im Bozia dała w okresie przedświątecznym (a dała dużo). Otóż podobno ludzie dzielą się na tych, co grają i tych, co gry sprzedają – ktoś sprzedaje, żeby grać mógł ktoś. I te imprezy są w interesie sprzedających. Jak sprzedadzą to zakupią, żeby sprzedać. Taką mają naturę, a czasem nawet profesję. W tym świetle dziwnie wygląda imperza organizowana przez Naczelnego w dniu 11 listopada. Tym razem musimy już kończyć po tej drobnej uwadze, która w normalnych warunkach mogłaby uchodzić za wstęp do wstępniaka.

Autoryzował Triumwirat w standardowym składzie 2 osób, na które składają się Emilus & Sir Haszak

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwa (02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4

Naczelny - **borek@it.com.pl**,
Emilus – **emil@it.com.pl**,
Sir Haszak – **haszak@it.com.pl**.

Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-1195-139-11**

Koktajl

Zostaliśmy zaproszeni przez pana Marcina Turskiego, prezesa Digital Multimedia Group, na otwarcie nowego stoiska sprzedaży produktów multimedialnych (czytaj: przede wszystkim gier) MULTIMEDIA CENTRUM, które znajduje się w EMPiKu na Ścianie Wschodniej (ulica Marszałkowska) w Warszawie. Podczas uroczystego koktajlu, który odbył się 20 września o godzinie 20, prezentowano między innymi nowości multimedialne ze światowej wystawy E 3 w Los Angeles oraz z European Computer Trade Show w Londynie. Oprócz tego można było pograć sobie w FX-Fightera na konsoli Sega Saturn, obejrzeć program pierwszy na ekranie monitora (tuner TV): Legia – Hutnik 6:1 i pograć w sharewarowego Dooma, z małym utrudnieniem – w ciężkim czarnym hełmie na głowie. Udało mi się popsuć to wirtualne urządzenie, gdy tylko się do niego dorwałem. Po chwili sympatyczny pan w garniturze uruchomił grę od nowa i wszystko było w najlepszym porządku – krótki przewód znakomicie utrudniał kręcenie głową w lewo i prawo niezbędne do odwracania się a widoczność była jak przy deszczowej pogodzie. Dzierżąc w dłoni małe kółeczko z trzema przyciskami i machając rozpaczliwie głową, spocony i zdezorientowany dokonałem jakimś cudem przejścia na następny level. Przede mną wielu zginęło, próbując bezskutecznie. Wszystkim przechodzącym pod Domami Centrum proponujemy zajrzeć – może znajdziecie coś ciekawego dla siebie.

KUPIEC

Tym razem zadania uratowania pięknej dziewczyny z rąk parszywych piratów przyjdzie podjąć się nam w grze „Kupiec" na komputerach: Amiga z 1MB (pod koniec listopada) i IBM PC (I kwartał roku 1996). Na razie miałem okazję obejrzeć amigową wersję gry i już widać, że zrobiona jest dobrze zarówno od strony graficznej jak i taktycznej. Określić ją można jako prostą grę strategiczno-handlową z elementami przygodowymi. Aby uwolnić wcześniej wspomnianą dziewczynę będziemy musieli uprawiając zawód kupca dorobić się sporej ilości gotówki. Będziemy mogli handlować, przewozić towary, zatrudniać pomocników, wydobywać od bywalców karczmy informacje. Zapowiada się całkiem ciekawa gra – wkrótce przyjdzie nam się o tym przekonać.



EMILUS

LAZARUS



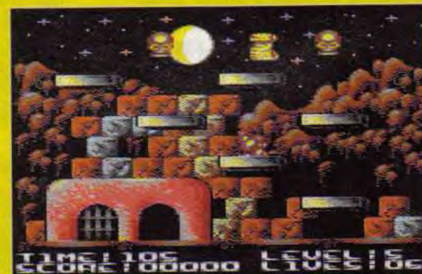
Ta znana niejednemu commodorowcowi platformówka przygodowa pojawi się w nowej wersji po półtorarocznym okresie prac w koszalińskiej firmie „TIMSOFT Computer Studio" na rynku. Spodziewać się jej możemy pod koniec listopada, wydana zostanie na komputery Amiga z 1MB pamięci. Cóż o niej można powiedzieć – gra przyzwoicie wykorzystująca możliwości graficzne Amigi (64 kolory na ekranie) z dokładnymi i płynnymi animacjami postaci i tła, z dostępnym dla każdego poziomem zagadek i elementów zręcznościowych powinna się uplasować wśród gier będących przyjemną, relaksującą umysł rozrywką.

EMILUS

Magic Formula

Jesteś ślimakiem i tak się złożyło że pod wpływem potężnych czarów zostałeś rozdzielony z nażeczoną. Twoim zadaniem jest zebrać magiczne przedmioty które pomogą wam spotkać się znowu razem. Ta zręcznościowa gra ma ukazać się pod koniec 1995 roku. Wyda ją firma Cherry Software na C64. Cała strona dysku ma być zajęta przez mnóstwo planszy i wspaniałą grafikę.

BADJOY



Miecze Valdgira II

„Miecze Valdgira II" to commodorowa wersja gry znanej z małego Atari. Grafika i dźwięk zostały zrobione od nowa i są znacznie lepsze od oryginału - dopracowane animacje poszczególnych postaci, wykorzystane w pełni mozliwości graficzne C64. Autorzy gry nieznacznie zmodyfikowali scenariusz wprowadzając dodatkowe lokacje i postacie. Ten program to jedna z najlepszych polskich gier labiryntowo-przygodowych na C64. Wkrótce ukaże się na polskim rynku wydana przez polską firmę „TimSoft Computer Studio".



BADJOY

Odbijanie piłki może być ciekawym (?) zajęciem. W zabawie może uczestniczyć do 3 graczy na raz, a ich zadaniem jest wybicie piłek nad górną krawędź ekranu, w czym bynajmniej nie pomagają liczne przeszkadzajki. Gra może się spodobać zwłaszcza młodszym graczom, tym bardziej, że pełno w niej przyjemnej, kolorowej grafiki.

BADJOY



Simon



Drugi to już raz przyjdzie nam się spotkać z poczciwym Szymonem Czarownikiem. Po przygodach jakie przeżył w części pierwszej ustatkował się, wrócił do normalnego życia i zapomniał o świecie, do którego sięga tylko wyobraźnia. Jednak baśniowy świat nie był tak niewdzięczny i przypomniał sobie o swojej ulubionej postaci do gnębienia – chodzi oczywiście o Szymona.

Zacznijmy od samego początku. Stary czarnoksiężnik (a może demon) Sordid potrzebuje Szymona do sfinalizowania jakiegoś straszliwego dzieła, dlatego wysyła na ziemię tajemniczą szafę, która ma być biletem w jedną stronę dla sympatycznego Szymka. Ten, pchany wrodzoną ciekawością i głupotą włazi do niej i zostaje przeniesiony, na nieszczęście Sordida, nie do jego laboratorium, ale przed domostwo maga Calypso – coś z nawigacją poszło nie tak.

Szymona zadaniem będzie odnalezienie sposobu na wydostanie się z baśniowej krainy z powrotem do domu na Ziemię. Sordid chce jak najszybciej schwytać znowu Szymona. Kto pierwszy dopnie swego? Cóż, z pewnością akcja gry na to pytanie odpowie. Natomiast dla tych, którzy są niecierpliwi, albo coś im nie idzie, Szymon opowie jak to wszystko przebiegało. Szymon powiedz coś, hej, no powiedz.

– Jak ja nie cierpię tych przygód, mógłbym sobie spokojnie żyć na Ziemi, ale nie, zawsze w coś wdepnąć, taki już mój los. No nic, poprawiłem czapkę, podciągnąłem spodnie...

...I ZNOWU ROZPOCZĄŁEM PRZYGODĘ

Z domu znajomego maga Calypso zabrałem kij baseballowy i barwnik (dye). Poza jałową rozmową z nim samym i jego córką nie było nic do roboty, więc poszedłem rozejrzeć się po mieście. Na rynku (Town Square) niefortunnym tancerzom wręczyłem kij baseballowy – może trochę przesadziłem, ale co tam.

Zanim się połapali co i jak wąskimi uliczkami dotarłem na ulicę kupiecką. Tu szybkim ruchem zaopiekowałem się plakatem i z półobrotu rozpocząłem konwersację z karłem. Miał on problemy czysto matematyczne, które mój błyskotliwy umysł rozwiązał w mig – oto odpowiedzi: „I reckon fifteen", „Exactly one dollar", „Er... three I reckon". W zamian za prawidłowe rozwiązania podarował mi łom.

W porcie natknąłem się na dwie dziwne postacie. Um Bongo, cudzoziemiec o dosyć podejrzanym wyglądzie i akcencie zadowolił się rozmową i plakatem; Goldilocks natomiast za podważenie łomem wieka skrzyni pożegnała się ze mną, pozostawiając mnie sam na sam z ciekawskimi krabami, peruką i rubber dingy (?).

Zaintrygowała mnie chatka trzech misiów, która okazała się warownią. Skrzynka na listy była nie strzeżona, list także – w myśl zasady znalezione nie kradzione znalazł się w mojej kieszeni.

Przed urzędem kredytowym siedział zdegustowany klown, wymieniłem z nim kilka uwag na temat dowcipów i wszedłem do biura. W poczekalni sympatyczna sekretarka udzieliła mi szeregu informacji, dotyczących pożyczek, po czym wszedłem do biura szefa. W czasie gdy grubas szukał formularza, wrzuciłem wcześniej zabrany list do koszyka na korespondencję. Opuściłem biuro, aby przed wejściem za pomocą łomu podważyć klapę zamykającą wejście do kanałów. Po kilku krokach zobaczyłem straszliwego pająka, do którego za nic w świecie nie odważyłbym się zbliżyć.

Wróciłem do warowni trzech misiów, która wyglądała tym razem jakże odmiennie. Drzwi w jakiś tam sposób stały otworem, wszedłem do środka. Przeszedłem do kuchni po drodze przypadkiem depcząc komputer – ojej! Pomyślałem, że gumowe rękawice mogą mi się przydać, nie wiedzieć czemu zakręciłem krany. Niewiele potrzeba do latanie – wkrótce się o tym przekonałem. Gdy już przyszedłem do siebie okazało się, że jestem przy fontannie. Wrzuciłem do niej barwnik, który nadał wodzie spokojny, zielony kolor. Wróciłem znów do rezydencji misiów, gdzie odbyłem krótką pogawędkę. Za oddanie peruki otrzymałem od mamy misiowej owsiankę.

Teraz czas było zaopiekować się smutnym klownem. Ze sklepu z dowcipami (na ulicy kupieckiej) zabrałem książkę z kawałami i wręczyłem ją niedoszłemu satyrykowi, w zamian otrzymałem pęcherz. Um Bongo, który rozlokował swój sprzęt na rynku, bardzo się z niego ucieszył. W ten sposób miałem okazję zobaczyć jedyny w swoim rodzaju taniec deszczu.

Na prawo od wejścia do gabinetu tatuaży odnalazłem drabinę prowadzącą do zamkniętego światka ludzi o odmiennej psychice. Na górze porozmawiałem z głuchym panem, używając długopisu i notesu. Owsianka wylana na głowie pomogła mi przyjąć pewną dosyć dziwaczną posadę – tak czy owak jako wynagrodzenie otrzymałem worek z klinem w środku, linę elastyczną i 100 dolarów.

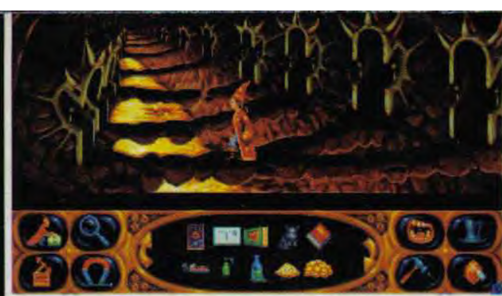
Poprawiłem ubranie i wyruszyłem do zamku. Gadatliwi strażnicy przepuścili mnie za drobną opłatą. Jednak głos zza bramy wyraźnie domagał się przepustki. Cóż trzeba było wracać do miasta.

Przed jadłodajnią MucSwampy'iego pogadałem z baloniarzem, od którego dostałem talon i balon. Ze śmietnika (po lewej) wyszperałem wędkę. Wewnątrz baru szybkiej obsługi pogadałem z gościem od tatuaży i głupkowatym chłopcem, któremu doradziłem aby stał się bardziej zdecydowany (tekst z „macho hobby"). Kasjer przyjął mój talon, a ja z zadowoleniem mogłem wybrać któryś z obrzydliwych napoi. Pakiet jaki otrzymałem był całkowicie niejadalny, jednak zawierał w sobie kilka ciekawych rzeczy: larwę, bagnistą gumę i figurkę. Próba wejścia na górę do biura MucSwampy'iego zakończyła się fiaskiem, zacząłem myśleć.

Na ulicy kupieckiej dogadałem się w sprawie przebrania. Jako wzoru użyłem małej figurki. Materiał udało mi się zdobyć od grubego sprzedawcy materiałów (stacjonuje z prawej strony ulicy), za oddanie mu pewnej przysługi. Znam bajkę o lampie Alladyna i zanim przekazałem









lampę, zażądałem zrzucenia drabinki. Zielony balon przywiązałem do metalowego ogrodzenia. Aby materiał miał właściwą barwę poszedłem do fontanny, gdzie zagadana praczka nawet nie zauważyła jak podłożyłem jej swoje płótno. W ten sposób miałem już wszystko potrzebne do zrobienia przebrania – sprzedawca dowcipów szybko się z nim uwinął.

Jeszcze raz poprosiłem baloniarza o balon – (musiałem nakłamać, że poprzedni mi uciekł). W przebraniu baloniarza udało mi się przejść obok groźnego kasjera i dostać się na zaplecze. Schodami na górę wszedłem do biura samego Swampling-a. Po kilku minutach konwersacji zaoferowałem się dostarczyć mu trochę błota. Z wiadrem w garści opuściłem jadłodajnię.

Na ulicy kupieckiej przywiązałem drugi balon do ogrodzekurs magów. Zapisałem się u urzędnika, konkurentów przegoniłem bombą. Ostatniego uparciucha ogłuszyłem koktajlem z baru. Z magiczną księgą pod pachą ruszyłem na spotkanie z królem. Pokaz nie trwał długo, zostałem zaangażowany, otrzymałem identyfikator i posadę nadwornego maga.

Identyfikator pozwolił mi przekroczyć bramy zamku. Na placu spotkałem małego księcia. Wszedłem do zamku, gdzie podwędziłem cymbałki i odszukałem króla. Używając ryby udało mi się zdobyć królewską fokę – przeparadowałem do pokoju dziecinnego. Użyłem klina na kołysce i zabrałem kółko zębate – fantastycznie pasowało do zepsutego zegara w barze MucSwampy'iemgo, na zapleczu.

Gościu od tatuaży wrócił do roboty. Ja też tam podążyłem i po krótkiej rozmowie otrzyma-

Teraz mogłem przejść koło królewskiego tronu, kierując się ku drzwiom od skarbca. Na górze schodów użyłem koktajlu na pentagramie – demony po prostu wychodziły z siebie.

Wróciłem na ulicę kupiecką, gdzie użyłem trzeciego balonu na ogrodzeniu. Wykorzystując drogę powietrzną dostałem się w końcu do skarbca królewskiego. Zabrałem Mucusade i wróciłem do Calypso. Niestety moja przygoda nie skończyła się w tym miejscu... Oto zostałem porwany przez piratów i znalazłem się na ich statku.

Po bardzo długiej przemowie Srebrnego Janka użyłem magicznej księgi. Zabrałem z czaszki przepaskę na oko. Spróbowałem uciekać schodami, ale Janek wrócił. Znowu gadał po czym zabrał mnie do siebie do kajuty. Jak tylko sobie poszedł zabrałem papugę – Srebrny Janek był wyjątkowo czujny. Po zabiciu deską drzwi do kajuty Janka, udało się spokojnie dokończyć pracy nad łańcuchami. Na dole znalazłem upragniony Mucusade.

Bosman przy sterze dał się namówić na zamianę jego papugi na moją. Musiałem co prawda użyć błotnistej gumy na papudze, aby wyglądała na bardziej rzeczywistą, ale co tam – wróciłem na pokład.

Po obudzeniu się byłem na wyspie. Nie miałem nic przy sobie! W piasku leżała część łopaty, wziąłem ją. Nie było tak źle, bo idąc w prawo znalazłem mój drogocenny Mucusade, ale niestety zabrał go taki drań z dużymi okularami i nie chciał oddać. Wziąłem przynajmniej ręcznik (tego nie zdążył jeszcze zabrać, harpagon jeden).

the Sorcerer II

nia. Wszedłem do sklepu zoologicznego. Gdy szalony wynalazca poszedł na zaplecze, spróbowałem za pomocą rękawic wziąć żółwia. Wsadziłem prędkościowca do klatki po prawej stronie maszyny, przechyliłem lewar w lewą stronę i uruchomiłem maszynę. Następnie wyjąłem żółwia a na jego miejsce wsadziłem świecące robaki. Lewar w prawo, uruchomienie maszyny i już mamy prawdziwie świecące robaczki.

Wyruszyłem do wejścia do kanałów, znajdującego się koło biura kredytowego. Pająka już nie było, więc mogłem bezpiecznie przejść, drogę oświetliły mi świecące robaczki – w ten sposób dotarłem do bagien. Tutaj po prawej stronie, używając sprężystej liny, nabrałem błota do wiadra. Następnie skierowałem się na lewo, gdzie używając wędki złapałem rybę.

Od baloniarza wytargowałem następny balon. Dostarczyłem szczęśliwie wiadro błota Swampy'iemu, w zamian dostałem specjalny gulasz błotny (blee!). W sklepie z dowcipami gulasz okazał się brakującym składnikiem do śmierdzącej bomby – jako profit od wynalazku otrzymałem egzemplarz próbny bomby.

Nareszcie dotarłem na konłem prospekt. Wróciłem do baru i przekazałem ulotkę z tatuażami Anorakowi. Znowu wróciłem do sklepu z tatuażami i traf jakiś chciał, że wszedłem jako tysięczny klient – za darmo mogłem wybrać dowolny tatuaż, wybrałem: „the Jewel Encrusted Crown and Pair of Crossed Enchanted Swords".

Nad bagnem pogadałem z Panią z Jeziora. Zaoferowałem się, że obejmę zmianę na dowód czego pokazałem królewską fokę. Zabrałem cały akwalung. Użyłem butli z powietrzem na rubber dingy. Po przepłynięciu na wyspę, pewnym ruchem wyjąłem z kamienia miecz.

Okazało się, że na takim orężu straszliwie zależy małemu nieznośnemu księciu, w zamian otrzymałem spluwę i ziarnko grochu. Księżniczka natychmiast obudziła się, gdy podłożyłem pod jej posłanie groch. Dała mi zabawkę dla dziecka. Niestety rozwrzeszczany dzieciak długo się nią nie bawił. Jeszcze raz obudziłem księżniczkę, tym razem poradziła mi, abym dał dziecku trochę mleka. Zabawkę, która leżała na placu zamkowym, wymieniłem u maluchów Swampy'iego na mleko. Po napełnieniu maleństwa mlekiem, płacz ustał.



a w dzienniku znalazłem pocztówkę.

Na pokładzie od smętnego pirata wytargowałem lustrzanki za opaskę na oko. W bocianim gnieździe znalazłem lunetę, na której umiejętnie zamocowałem pocztówkę. Z młotkowym zamieniłem kilka słów i bezczelnie wywaliłem go za burtę – zdobyłem młotek, gwoździe i deskę. Na dole spytałem dużego pana o spawarkę. Na górze w kwaterze mata odnalazłem nóż i z jego pomocą uciąłem linkę od hamaka. Zabrałem hubkę z krzesiwem.

Na pokładzie spróbowałem użyć spawarki na łańcuchach

Znalazłem dróżkę prowadzącą przez dżunglę, tam też skierowałem swoje kroki. Dziecku dałem balon, za co otrzymałem muszlę. Do skompletowania łopaty użyłem drewnianego pala. W jaskini po potarciu butelki wyciągnąłem z niej pijanego dżina, jednak nie był skory do spełnienia życzeń.

Opuściłem jaskinię i udałem się ścieżką w lewą stronę. Porwałem pieska i ruszyłem czym prędzej do kawiarni. Poprosiłem filiżankę kawy i zasnąłem. Jak tylko się obudziłem w moim umyśle zaświtała pewna myśl, poprosiłem więc o jeszcze jed-



ną kolejkę kawy i wyszedłem.

Za „szczękowym" sprzedawcą obrałem „wyższą" ścieżkę. Psa użyłem na generatorze za maszyną tortur, natomiast samą maszynę włączyłem – zabawne! Wróciłem do wcześniej wspomnianego sprzedawcy i spytałem się o „Salmon" i „caffeine tablets". Podniosłem gwizdek i ruszyłem ścieżką, tym razem „niższą".

Porozmawiałem z sędzią i przystąpiłem do konkursu. Użyłem gwizdka, który rozpoczął reakcję łańcuchową, dzięki której wygrałem zawody i 3 Bungas za które u „szczękowego" businessmana nabyłem kofeinowe tabletki.

Na plaży za pomocą łopaty zbudowałem zamek, natomiast dziurę zakryłem ręcznikiem a na nim położyłem muszlę – plan był doskonały. Krótkie „ble, ble" z oczniakiem i już wózek należy do mnie, a wraz z nim ukochany Mucusade.

Dżin po wrzuceniu mu do butelki kofeinowych tabletek, spełnił moje życzenie powrotu do sklepu maga Calypso – tak też się stało. Jednak nastrój optymizmu nie dokuczał poczciwemu staremu magowi, żeby mu nie było przykro zgodziłem się wyruszyć na ratunek jego córce Alix – nie wiedziałem tylko, że na lwie, gdybym wiedział...

Dotarłem do Alix, niestety przebywała w więzieniu – w ten sposób i ja tam się znalazłem. Zabrałem się raźno do ucieczki. Alix pożyczyła mi swojej spinki do włosów, abym mógł otworzyć zamek w drzwiach. Wyszedłem na zewnątrz, ale co to, drugi ja? Ruszyłem w prawą stronę, dalej skierowałem się do miejsca mrocznego lasu, gdzie pogadałem sobie z robakami – obiecałem, że dostarczę im trochę drewna. W jaskini zamieniłem kilka słów z wiedźmami i znowu zachowałem się nad wyraz szlachetnie oferując swą pomoc.

Udałem się do Chatki na Odludziu (Secluded Hut), gdzie po krótkiej wymianie zdań z zapalonymi miłośnikami RPG (polecam wszystkim posłuchać jak grają – przyp. aut.) zabrałem trzy butelki wody sodowej. Jedną z butelek opróżniłem siorbiąc płyn przez słomkę. Z podłogi podniosłem chustkę (hunky).

Przy krawędzi wulkanu odnalazłem Plant Spotter's Guide Book i spryskiwacz. Przeszedłem do Dark Woods, gdzie nastraszyłem kota. Wróciłem do samotnej chatki i zamknąłem drzwi. Kot tak się wystraszył, że uciekając grzmotnął w zamknięte drzwi – mogłem go załadować do czapki.

Przy wulkanie olbrzymia roślinka zaczęła się ślinić na widok kotka, ale nie ośmieliłem się go rzucić – nie jestem aż takim potworem. Ślinę zebrałem do pustej butelki.

Przed obozem goblinów natknąłem się na dwóch strażników. Na szczęście ślina gigantycznej roślinki dolana do ich trunków wystarczająco ich zmiękczyła, abym bez problemów mógł przejść koło nich, zabierając przy okazji róg. Skierowałem swe kroki do olbrzymiego namiotu, skąd wziąłem pieprz i racje żywnościowe. Pogadałem z kretyńskim elfem, który poprosił mnie o przyniesienie mu perfum – zgodziłem się. Podszedłem do ogniska i wylewając na nie wodę sodową, oślepiłem dwóch zapalonych graczy. Korzystając z sytuacji podwędziłem rozłożone przed nimi przedmioty. Jak tylko zniknęli w namiocie, zabrałem też kość do gry. Do butelki na perfumy nalałem wody sodowej, natomiast w elfa sypnąłem pieprzem, zaczął kichać. Podałem mu chustkę. Nie zauważył nawet, że w butelce nie było perfum i dał drewno dla robaków.

Z samotnej chatki zabrałem jeszcze dwie butelki wody sodowej i ruszyłem do Ciemnego Lasu. Tutaj wręczyłem dzieciakowi racje żywnościowe i butelkę z wodą sodową, w zamian dostałem szkło powiększające. Od robaków po przekazaniu im drewna odebrałem drewnianą protezę. Zadowolony z siebie pomaszerowałem do trzech schorowanych wiedźm. Dałem im: głuchej róg, sepleniącej drewnianą szczękę a ślepej szkło powiększające – teraz można się było z nimi dogadać. Nawarzyły czarownice napoju. Wesoło opróżniłem butelkę z wodą sodową, aby wlać do niej trochę dopiero co spreparowanej nalewki.

Przy stole w chatce na odludziu nie było miejsca, ale jeden z graczy wycofał się od stołu, uraczony przeze mnie napojem. Przystąpiłem do gry. Do kieszeni zapakowałem pieska i wyjąłem specjalnie spreparowaną kostkę (gobliniarska robota). Rzuciłem kilka razy i zabrałem katalog. Grało się fajnie ale szybko.

Przeszedłem przez obóz goblinów i dalej idąc dotarłem do bramy strzegącej wejścia do fortecy Sordida. Świnkowatym demonom przedstawiłem się jako „Interior Designer" (wcześniej powiedziałem, że jestem tu w pewnej sprawie) a one mnie przepuściły – ha! ha!

Z korytarza zabrałem gobelin. Przy kole umoczyłem tkaninę w pocie biegacza a następnie wycisnąłem go do spryskiwacza. Przeszedłem do pokoju z dziwaczną bestią, gdzie wymieniłem kilka mało inteligentnych dźwięków. Wróciłem do jednostki zasilającej (ten z kołem) i wyłączyłem światło. Wróciłem po omacku do korytarza. Spryskałem się potem biegacza. Użyłem pieska, który zmienił się w kapcie z pieska, założyłem je na nogi i w ten sposób przeszedłem niepostrzeżenie koło bestii.

W laboratorium znalezionym śrubokrętem odkręciłem łapę Sordida i użyłem jej na czytniku linii papilarnych. Stałem się posiadaczem Kijaszka Czasu.

Reszta jest już tylko milczeniem, wstyd się przyznać co się działo dalej, ale cóż sami się przekonacie, że trzecia część moich przygód musi nadejść – mam przynajmniej taką nadzieję.

EMILUS

SIMON THE SORCERER II

CD - PROJEKT '95



PC 386, GUS, 4 MB, CD-ROM







Space Quest VI

Znów jest z nami! Janitor Second Class Roger Wilco powrócił! Na moim biurku leży pudełko z szóstą już częścią przygód wesołego kosmicznego nieudacznika. Fabuła gry zaczyna się w momencie odczytania biednemu Rogerowi wyroku Trybunału. Został bowiem uznany winnym popełnienia wielu zbrodni przeciwko swej rodzimej federacji StarCon i w związku z tym smutnym faktem pozbawiony rangi kapitana. Zupełnie świeży, wolny od



wszelakich oficerskich trosk zostaje wysłany jako...sprzątacz (jakby inaczej) na statek kosmiczny Deepship 86. Jak łatwo się domyślić, jego praca zostanie bardzo szybko zakłócona, a powstały splot nawarstwiających się, zupełnie nieprawdopodobnych, nieoczekiwanych, nieprzewidzianych, niepokojących, nietuzinkowych tudzież niesamowitych wydarzeń bez reszty wciągnie Bohaterskiego Blondyna (B.B.) w wir szalonej przygody...

"Space Quest VI„ wykonano techniką znaną z "King's Quest VII„ – wysoka rozdzielczość (640x480), piękne, ręcznie rysowane tła, postaci animowane disneyowsko (aczkolwiek nie tak rewelacyjnie jak w "KQ„). Do tego wszystkiego doszło jeszcze trochę obiektów wykonanych techniką 3D roboty, statki kosmiczne etc. Całość sprawia bardzo dobre wrażenie. Interfejs użytkownika jest dziełem sztuki – bardzo funkcjonalny, przejrzysty, nie można się do niczego przyczepić. Ciekawostką jest fakt, że kiedy Lucas Arts definitywnie zrezygnował z "tekstowego„ SCUMMa zastępując go ikonkami ("Full Throttle„), Sierra poszła w drugą stronę i na ekranie widać teraz napisy takie jak "feet„, "eyes„, "mouth„ – odpowiednik lucasowskiego wynalazku sprzed kilku lat! Co to się, panie dzisiaj na tym świecie wyrabia...

Instalacja może być dokonana zarówno w Windows (też Win95) jak i w DOS. Polecam tę ostatnią opcję z całego serca. W porównaniu z "KQ VII„, "Space Quest„ jest (w DOS) sporo szybsze – myślę, że od biedy dałoby się grać już na 486SX. W sumie odniosłem bardzo pozytywne wrażenia i mogę szczerze polecić tę grę wszystkim fanom przygody. Nie jest to wcale łatwy orzech do zgryzienia.

* * *

Po obejrzeniu intra znajdziesz się po pas w asfalcie na planecie Polysorbate LX. Sam nie masz żadnych szans na wydostanie się z tarapatów, więc złap za ramię przechadzającego się co pewien czas ulicą robota. Za chwilę będziesz wolny jak ptak. Podejdź do roweru (a raczej tego, co z niego zostało), który stoi oparty o latarnię. Wisi na nim ID Card, którą należy sobie niezwłocznie przywłaszczyć. Na karcie nie ma, niestety, Twojego zdjęcia. W celu naprawienia tej głupiej wpadki programistów przejdź się ulicami aż trafisz na automat. Wrzuć monetę, a po chwili staniesz się właścicielem zdjęć, które naklejone na ID Card pozwolą Ci chwilowo zmienić tożsamość. Udaj się szybkim krokiem do salonu gier – trzeba się w końcu trochę rozerwać po ciężkich tygodniach froterowania i polerowania. Barani łeb zgodzi się na partyjkę (a nawet dwie) "Stooge Fightera III„ (parodia "Street Fightera„). Nie martw się, że dwa razy przegrałeś. Wrócisz tu jeszcze.

Idź do baru Orion's Belt i po przejściu do końca w prawo wjedź windą na górę. Przy stoliku w głębi trójka leszczy najwyraźniej wdycha jakieś opary. Zamachaj im przed nosem ID Card – wszyscy ulotnią się w mgnieniu oka. Weź węże, które w pośpiechu upuścili. Kliknij na ekran z kieszeniami. Z kilku krótkich, poskręcanych przewodów musisz zrobić jeden dłuuugi, który następnie podczep do pojemnika z azotem. Drugą jego część połącz z otwartą rurą wystającą z podłogi w rogu pomieszczenia (ta, którą zasłania robot, gdy czyści środkowy stolik). Kelnerowi można zwinąć 19 buckazoidów, ale nie jest to niezbędne do ukończenia gry (dostajesz jednak za to punkty). Zrobiłeś na razie wszystko, co trzeba, więc opuść bar i poszwędaj się trochę po ulicach. Szukasz faceta w zielonym płaszczu, który jest łowcą Endodroidów (skąd ja to znam...). Opowie Ci łzawą historię jak to jedna sztuka wymknęła mu się z eskorty i nijak nie może jej znaleźć. Zaproponuj, że wyręczysz go z tej nieprzyjemnej roboty za donacją skromnych 50 buckazoidów. Facet zgodzi się z uśmiechem na ustach.

Będąc znów w barze podejdź do zamkniętych drzwi i każ Rogerowi skopać je na śmierć, aż w końcu przestaną stać Ci na drodze. W piwnicy jest Poszukiwany, ale nie próbuj zbliżać się zbytnio do niego, gdyż w przypadku jakiejkolwiek próby spoufalenia się









dryblas chwyci Rogera za żołądek od środka i wywlecze go na drugą stronę. (Restore? Try Again?). Na razie więc podnieś łom z podłogi i wyjdź. Pokaż barmanowi ID Card – na jej widok rura mu zmięknie i na koszt firmy pozwoli Ci wypić drinka. Zamów oczywiście Speciala, którego przygotowanie zajmie mu parę ładnych chwil. Teraz musisz działać szybko. Weź kratkę na lód z lodówki za barem. Sprawdź wszystkie rury obok lodówki aż znajdziesz tę, która nie spryska Cię wodą. Kliknij na niej tuż poniżej zaworu – Roger odłamie kawałek żelastwa. Wydobądź z inwentarza wspaniały wąż, który Twój ojciec nosił przez pięć lat w ... Korei, i przyczep go do świeżo ułamanej rury. Drugi koniec dołącz do lewej z dwóch rur widniejących po lewej stronie baru (nikt nie wie o co chodzi? To zróbcie to na odwrót, hehe). SZYBKO wjedź windą na piętro i otwórz zawór na baniaku z azotem. Jeżeli się nie pośpieszysz, barman skończy robić drinka i zniszczy całą Twoją misterną konstrukcję. Następny przystanek – piwnica. Ciekły azot zawarty w omawianym na poprzednim wykładzie baniaku spowodował u Endodroida coś na kształt rigor mortis, czyli stężenia pośmiertnego (pamiętacie "T2„? Hasta la vista, sucker!). Cios łomem zamieni blondyna w kupkę kostek lodu, które należy przezornie zmieść z podłogi, a następnie wprawnym ruchem umieścić w kratce. W celu uniknięcia roztopienia się trofeum wskazane jest chwilowe umieszczenie go w zamrażalniku barowej lodówki. Teraz wystarczy już tylko oddać panu Blaine jego własność i zainkasować 50 dolców.

Pokręć się po ulicach aż zauważysz grubego pijaczka. To nie kto inny jak Elmo – stary znajomy z "SQ3„. Biedak skończył jako obnośny sprzedawca cheatów do gierek. Obgadaj z nim transakcję – butelka drogiej alpagi za "Cheat Sheet„ do "Stooge Fightera III„. Wejdź do monopolowego (o, E.T.!!) i porozmawiaj z Mietkiem sprzedawcą. Daj mu trochę grosza, a dostaniesz w zamian porcję szlachetnego trunku. Teraz już możesz spokojnie skierować się w stronę Elma, który po przekazaniu Ci kartki z cheatami ni mniej ni więcej tylko puści pod Twoje nogi wielkiego brązowego pawia. Life is brutal, jak mawiają u Haszaka w Ursusie.

Tak zaopatrzony udaj się do jaskini wieprza – czyli salonu gier. Spróbuj namówić gościa na jeszcze jedną partyjkę. Zgódź się nawet postawić własne życie – przecież i tak wygrasz. Kiedy już staniesz przed automatem, zanim wybierzesz swojego zawodnika wstukaj kod z kartki. Od tej chwili będziesz mógł wykonać Tajny Cios, który kompletnie rozłoży przeciwnika. Po prostu klikaj ile wlezie w nowy guzik i o nic się nie martw. Kiedy już będzie po wszystkim barani łeb da Ci wygrane 300 buckazoidów, a Roger przezornie ulotni się z zasięgu jego wzroku.

Idź do hotelu (w lewo do końca). Pogadaj z przemiłym właścicielem i zapłać mu świeżo zarobione trzy stówy. Niestety, po wjechaniu windą na piętro okazało się, że Nigel i jego kolega mają do Ciebie o coś pretensje. O co? Ciii... jeszcze nie teraz.

Po przebudzeniu spróbuj zdjąć klucz z gwoździa. A to pech! Klucza już nie ma, wyciągnij więc sam gwóźdź. Przy jego pomocy uwolnij się z kajdanek. Ściągnij ze ściany plakat Pelvisa i rozłóż go na podłodze. Potańcz na nim troszkę, to doda Rogerowi trochę energii (dosłownie! będzie naładowany). Wykorzystując ten fakt wetknij oprawcy wtyczkę w mózg – facet pójdzie do krainy wiecznych łowów. Przejrzyj kompakty stojące w pudełku obok komputera i weź jeden z nich. Włóż go do komputera, a następnie wyłącz maszynę. Zabierz moduł (moddie) z nawilżacza i "datacorder„ ze stołu. Kliknij na nim w ekranie Inventory i otwórz. Wewnątrz widać różnokolorowe klocki, które składają się na copy-protection (idiotyczne zresztą) gry. Wyjaśnienie zagadki znajdziesz w instrukcji (po angielsku!). Kiedy ustawisz odpowiednio moduły, na ekranie urządzenia pojawi się napis "Homing Beacon„. Sygnał ten pozwoli Ci przywołać brygadę RR StarConu, która pomoże wydostać się z opałów. Odepnij kluczkartę od usmażonego strażnika i otwórz drzwi.

Przeszukaj leżące na podłodze pudełka, aż znajdziesz kolejny moduł. Udaj się na ekran inwentarza i zdejmij z jednego modułu "etykietkę„ "Churlish„. Połącz ją z modułem "Burlesque„. Tak spreparowany moduł wystrzel w kierunku Nigela. Biedakowi odbije palma, który to stan pozwoli Ci na przywłaszczenie sobie jego pasa, wraz z dwoma dziwnymi przyrządami na nim umieszczonymi. Jednym z nich wyłącz pole siłowe broniące dostępu na balkon. Będąc tam nadaj sygnał ratunkowy – w chwilę potem zjawi się Stellar i Twój tyłek będzie znowu bezpieczny...

Po obejrzeniu filmików znajdziesz się w sali rehabilitacji i odnowy biologicznej. Spróbuj położyć kłaki Nigela na skanerze DNA. Jebba The Hop (no nie, znowu znajomy!) nie będzie chciał się początkowo zgodzić, ale po krótkiej perswazji ustąpi. Kiedy wszystko będzie gotowe, naciśnij przycisk "scan„ a następnie "imprint datacard„. Odczytaj dane właściciela sierści z urządzenia po lewej stronie ekranu (na ścianie) i zapamiętaj je. Kolejny przystanek (użyj intra-ship transport) to pokój Rogera, gdzie należy sprawdzić wiadomość która przyszła podczas Twojej nieobecności. Prosto z Transport Room zostaniesz przeteleportowany na Delta-Burksalon. Po rozmowie z kapitanem wejdź do windy i wybierz "Quarters„ jako cel podróży.

Stara wiedźma najpierw każe Ci sprzątać. Chwyć miotłę i do roboty! Następnym zadaniem bę-





dzie naprawienie czegoś w toalecie. Idź i spuść wodę. Weź jeszcze lekarstwo zza lustra. W tym czasie wstrętna Sharpei spróbuje zrealizować swój diabelski plan uduszenia Cię gazem paralityczno-drgawkowym typu Adamsyt A-78. Masz mało czasu, więc śpiesz się – wyrwij z jej łóżka "tłok„ (prawy bok) i wetknij go między drzwi. Ofiarą babuni zostanie biedna Stellar...a może nie?

Po pogrzebie wróć do swojego pokoju i sprawdź pocztę. Stellar! Jeszcze żywa! Biegnij na mostek wyjaśnić sprawę z kapitanem. Niestety uda, że nie wie, o co Ci chodzi. Skieruj się więc w stronę konsoli transportowej i wstukaj: "database„...„entity database„...„known races„...„Vulgars„. Z numerem świeżo w pamięci udaj się do Holocabany. Wstukaj co trzeba gdzie trzeba i obejrzyj pokaz. Po wszystkim idź do "8-rear„. Od przyjaciela siedzącego samotnie przy stoliku wybłagaj oko i ramię (!). Zaopatrzony jak się patrzy powędruj do pokoju odnowy. W szafce z prawej strony ekranu leży strzykawa z morfiną. Weź ją. Teleportuj się w okolice wejścia do hangaru. Wypróbuj nowo poznany trick z szyją na małym strażniku. Niestety, duży stał obok.

W więzieniu poczekaj aż pan Trąba przyniesie Ci jedzonko. Szybko zabierz wszystko ze stołu. Spróbuj zrobić kukłę Rogera z rzeczy, które masz w kieszeni (zacznij od stóp, skończ na głowie). Kiedy facet powtórnie przyjdzie dać Ci papu, posadź klona na pryczy, a sam wskocz na wózek. Za parę chwil będziesz mógł już swobodnie przetransportować się z powrotem do swoich dwóch przyjaciół – strażników. Wstrzyknij morfinę do ciastka dużemu, małemu szepnij do ucha odpowiedni dialog, a klucze do drzwi staną się Twoją własnością. Za pomocy ręki robota dostaniesz się do środka. Brelokiem od kluczy wyłącz alarm i wejdź do środka "swojego„ statku. Zza lewego siedzenia wyciągnij kartkę i przeczytaj ją. Usiądź wygodnie i przeczytaj, co jest napisane na spodzie głównego monitora nawigacyjnego. LASAGNE. A może La-S-Ag-Ne? Ustaw Lanthanium, Sulphur, Silver, a jako katalizator Neon. Naciśnij "Initiate„ i przytknij oko do skanera siatkówki – zaczniesz startować. Jeszcze tylko zabłąkany Stormtrooper odrzuci Ci Twoją nieśmiertelną rybę i odlecisz w siną dal.

Kiedy staniesz, przyciśnij migający guzik, otwórz maskę oraz bagażnik i zabierz wszystko ze schowka pod monitorem. Wstań z fotela i wyjmij zielony kryształ z datacordera. Posmaruj go klejem, to samo uczyń kryształowi zamkniętemu w prawej ściance promu. Połącz oba kawałki. Ubierz się w EVA i wyjdź w przestrzeń. Z bagażnika wyciągnij kable i znak, który powiesisz na ogonie. Kiedy zatrzyma się panienka, daj jej jeden koniec przewodu, a drugi podłącz u siebie zgodnie z "recall notice„. Silnik odpali, a Ty jeszcze wyjmij rybę z silnika i w drogę!

Na Delta-Burksalon V zjedź windą do Laboratorium A. Porozmawiaj z doktorkiem, a kiedy sobie pójdzie zabierz moduł (czerwony) z pudełka z napisem "Hi-Tek Stuff„. Wróć na statek. Naciśnij przycisk PTS i zrób DWA zdjęcia. Oderwij negatywy od odbitek, a następnie połóż na skanerze negatyw z jednego zdjęcia a odbitkę z drugiego. Wybierz planetę Polysorbate LX. Kiedy dolecisz na miejsce, każ Manuelowi teleportnąć Cię na dół. Idź prosto do sklepu z implantami i porozmawiaj z potwornie obrzydliwym właścicielem – Festerem (chciało mi się wymiotować, gdy na niego spojrzałem). Obejrzyj ofertę BD, a następnie zaoferuj facetowi nowo zdobyty moduł (Calahan) w zamian za hełm cyberspace'owy. Zgodzi się. Leć na Delta-Burksalon do laboratorium doktorka. Siądź przed komputerem, wetknij wtyk cyber-hełmu do gniazda i hopla! Do cyberprzestrzeni!

Musisz obejść rozwalony most. Drogą będzie długa i dziwna, ale w końcu dotrzesz na plac budowy. Podnieś śrubokręt i deskę opartą o szyny. Wejdź do środka. WOW! WINDOWS! Weź numerek i porozmawiaj z kobietą. Podłub śrubokrętem w wyświetlaczu numerów – dostaniesz się do kartoteki. W dziale J-R idź aż do litery R. Akta Rancida są w pierwszej szufladzie R. Musisz zrobić sobie schody z innych, żeby dotrzeć na samą górę. Przed wyjściem powinieneś mieć akta: "Beleaux„, "Rancid„, "Santiago„, "Sharpei„ i "Project Immorality„. Wydrukuj je na wirtualnej drukarce i przy pomocy deski przepraw się na drugą stronę mostu w celu opuszczenia cyberświata. Po powrocie do rzeczywistości zabierz wydrukowane akta (z prawej) i porozmawiaj z doktorem Beleaux. Przekonasz go do swoich planów i razem przeprowadzicie bardzo ryzykowną akcję ratunkową...

Po wylądowaniu załóż EVA (bez hełmu) i wyjdź z promu. Pozbieraj ze statku wszystko, co się na nim zatrzymało. Zejdź na sam dół żołądka i podnieś kawałek spinacza, pióro, M&M, oraz zieloną nitkę. Wrzuć po kolei wszystkie M&M do kałuży z kwasem. W posklejaj "dżdżownice„ taśmą klejącą i podłącz je do pompy. Przy pomocy nitki i spinacza zrobisz hak, dzięki któremu wydostaniesz się górą z żołądka. Idź wciąż do góry, wyciągnij pastylkę z przełyku i podrażnij ściankę gardła piórem. Wróć do żołądka – nanites będą wspomnieniem. Wejdź w zieloną dziurę z lewej i kontynuuj w dół, a następnie wciśnij się w otwór na ścianie. Kiedy dojdziesz do woreczka żółciowego, wpompuj trochę żółci do hełmu. Wróć na dół, weź parę kamieni i idź w prawo, do zatoru. Wepchnij w zwężenie "oliwki„ i nadmuchaj je. Idź do końca w prawo i nabierz do hełmu płynu z trzustki.

W żołądku potraktuj tą mieszanką pastylkę i zabierz garść małych kulek. Wróć do miejsca z dziurą na ścianie, ale tym razem idź wciąż w dół aż znajdziesz tasiemca. Nakarm go kulkami i wskocz na niego w celu odbycia przejażdżki ("Dune„!). Kiedy już będziesz w wyrostku, idź w prawo i podnieś paznokieć, ułam kawałek spinacza i fragment bryłki srebra. Wróć do statku i zapakuj srebro do silnika. Wewnątrz włóż do slotu CD otrzymany od doktora. Polecisz do mózgu.

Przebij korę paznokciem. Idź cały czas w lewo – dziurę spróbuj przeskoczyć (klikaj często ręką, kiedy Roger zawiśnie). Kiedy dojdziesz do robotów, tak długo rzucaj w nie (na przemian!) kamieniami, aż same się pozabijają. Potem zjedź windą do "ośrodka kaszlu„. Wbij w to miejsce spinacz i jedź na sam dół. Wyjdź przez oświetlony otwór.

Kiedy już odzyskasz kontrolę, użyj spinacza na iskrzących nerwach z prawej strony ekranu. Sharpei usmaży się jak kotlet. Niestety, nie do końca. Wiedźma porwie Rogera i jedyną rzeczą, która w tej chwili przychodzi do głowy jest... nakarmić ją rybą! Jeszcze tylko parę łzawych scenek, zapowiedź kolejnej części sagi i ekran jednoznacznie ciemnieje zostawiając gracza w nieutulonym smutku rozstania ze światem Space Quest...

Janitor ROOSHKEEN





IGOR - OBJECTIVE UIKOKAHONIA

OPTIK SOFTWARE '95



PC 386

Objective Uikokahonia

Kochasz Laurę, nienawidzisz tego @#$%& Philipa, a co więcej on się do niej dobiera. Gdyby tylko udało ci się pojechać razem ze studentami wydziału biologii (Laura i niestety również ten *#*%@ Philip) miałbyś wszelkie szanse podbić jej serce, w najgorszym razie oko Philipa... Niestety... nie figurujesz w kartotece uniwersytetu jako student biologii i na domiar złego nigdy nie potrafiłbyś napisać pracy, która jest warunkiem uczestnictwa w wycieczce. Co więcej – nie masz tej kupy forsy niezbędnej do pokrycia kosztów wyjazdu na Uikokahonię. #$@*%...

Tak oto zaczyna się bardzo sympatyczna "przygodówka z nikąd,, bo nie zapowiadana przez głośne reklamy i wydana przez nie znany bliżej Optik Software. Jest to taki świeży oddech, odpoczynek od często chybionych supermegahitów jak na przykład "Prisoner of Ice,,, który z początku prezentuje się fantastycznie, by po chwili skończyć się po mało przekonywującym i słabym rozwinięciu akcji. "Igor,, na pewno nie ma fałszywych ambicji zbierania laurów – jest to przygodówka w starym stylu i z dość podłą grafiką, tym niemniej (a może właśnie również dzięki tym cechom) jawi się jako gra bardzo przyjemna i mile wciągająca – ma zadowalający stopień trudności, dobrą ścieżkę dźwiękową i obfituje w nieco rubaszny, studencki humor. Sam fakt zresztą, że jest się normalnym facetem, który nie walczy z żadnymi szalonymi doktorami ("Bioforge,,, "Flight of the Amazon Queen,,), umarlakami-czarodziejami (Simon2), obcymi ("The Daedalus Encounter,,) czy smokami ("Death Gate,,, "Discworld,,) jest oczyszczająco-budujący. I jeszcze jedno – gierka jest bardzo krótka, (straszna to plaga ostatnimi czasy) można ją skończyć w niecałą godzinę... ale dopiero za drugim razem! Gdy siądziesz do niej po raz pierwszy, czekać Cię będą jakieś trzy dni solidnego główkowania i systematycznego przeszukiwania ekranu, bo przedmioty będziesz często zauważać dopiero po zobaczeniu podpisu. Urocze... #$@*%... Nie zrażaj się jednak. Podnieś notkę i udaj się na uniwerek (Faculty). W sali od fizyki z kosza na śmieci wyjmij kartkę, zaś z chemicznej zabierz pióro. Notkę od Philipa włóż grubej Margaret w kanapki, a tę z kosza wręcz Harrisonowi. W ten sposób umówiłeś ich wieczorem na randkę, choć o tym jeszcze nie wiedzą – Margaret stroi się na spotkanie z Philipem, Harrison myśli o rozmowie z profesorem. Pozostaje zaczaić się, zrobić we właściwym momencie zdjęcie i Harrison, a właściwie jego praca z biologii, będzie Twój. Na razie wybierz się do parku, przyjrzyj się drzewu i zbierz trochę żywicy. Rozsmaruj ją następnie na kościelnym murze, aby schwytać jaszczurkę. Nakarm gada hamburgerem wyjętym z kosza przy budynku administracyjnym i wróć do parku, aby jako kota przehandlować go u staruszki na firecrackera, którego z kolei podaruj fotografowi przy strumieniu. Uśmiawszy się do rozpuku, zabierz aparat i ruszaj na sesję zdjęciową do laboratorium... W bibliotece zamachaj Harrisonowi zdjęciem a w nagrodę otrzymasz wspaniały projekt.

Wróć do akademika, zabierz kompakty i... zdesperowany poziomem muzyki, której słuchasz, wyjdź przez okno. Po chwili znajdziesz się w pokoju bez drzwi, z drogą powrotną odciętą przez stado gołębi. Przyjrzyj się gwoździowi w ścianie i wyciągnij ze skrzyni młotek. Zrobiwszy z niego użytek zajrzyj do skrzyni ponownie i tym razem kilofem poszerz powstałą szczelinę. Jeszcze jeden rzut oka do kufra i do szczeliny włóżysz dynamit. Lont zapal zabranymi z półki zapałkami. Wychodząc zabierz siatkę na motyle... Płaczącej pod salą egzaminacyjną Caroline ukradnij skoroszyt i przed wejściem zamień go na ten należący do Philipa. Zajrzyj do środka i pójdź otworzyć szafkę. Zabierz butelkę whisky. Ruszaj teraz do budynku admininstracyjnego, gdzie urzęduje dziekan. Zanim wejdziesz do środka, w dziurę w murze na tyłach budynku wetknij siatkę. Dziekanowi wręcz flaszkę, po czym udaj się na tyły po opróżnioną butelkę. W szkole w męskiej toalecie napełnij ją wodą i powtórz numer z prezentem. Zabieg unieszkodliwi dziekana, a Ty przez interkom zwolnij sekretarkę. Wejdź do jej biura i pogrzeb w dokumentach zapisując się na biologię.





Pozostało zdobyć kasę. Nieprzytomnemu dziekanowi zabierz gazetę, a z szafki weź fałszywą książkę i otwórz ją aby wydobyć klucz do obserwatorium. Po przeczytaniu gazety udaj się do biblioteki i znajdź odpowiednią książkę o astronomii. W obserwatorium ustaw zawarte w niej koordynaty i skorzystaj z teleskopu. Po podpatrzeniu przestępców, dla rozrywki możesz wprowadzić liczby napisane na kluczu. Aby wypłoszyć z kościoła pilnującego wejścia księdza włóż do szafki Philipa zabrane z laboratorium chemikalia... Wdrap się na dzwonnicę i spod dzwonu wydobądź kartkę. Zejdź i zapal świeczkę... Pergamin należy osuszyć. Jedyna działająca suszarka jest niestety w damskiej ubikacji, a Tobie bardzo wypada tam wchodzić. Jeśli jednak wypłoszysz znajdujące się w niej dziewczęta wrzucając piętro wyżej do studzienki ślimaka upolowanego w rynnie budynku administracyjnego, droga będzie wolna. W kościele wciśnij to, co trzeba i przygotuj się na długą wędrówkę (ok. 3.5 minuty czasu realnego) przez podziemia – drogę, tak jak i kombinację do drzwi, masz narysowaną na pergaminie... Przed bramą cmentarną wręcz grabarzowi CD i zabierz naczynie stojące w niszy. W lesie przyjrzyj się świetlikom, a następnie znęć ich lidera kwiatkiem włożonym do wazy. Idź teraz do latarni morskiej i podaruj światło latarnikowi. On wdzięczny wyśle wiadomość z kartki z dzwonnicy i wróci z odpowiedzią, a Ty radosny pobiegniesz na cmentarz zobaczyć grób starego Johna O'Callahana (powiedz nazwisko grabarzowi) i zabrać statuetkę. Z powrotem do domu, do woźnego, zanieść nagrodę i biologiczny projekt! ...Egzamin? Jaki do...? Trzeba Ci oddać sprawiedliwość, ściągałeś ze wszystkich swoich sił. Zostałeś jednak złapany. Świnia Philip zdał. Game over.

No, chyba żebyś przyjrzał się umywalce w damskiej toalecie i z odnalezioną spinką pognał otworzyć szafę w budynku administracyjnym. To, co znajdziesz w środku kłóci się nieco z Twoim wyobrażeniem o typowej zawartości szaf w dziekanacie, tym niemniej mniej więcej tego Ci potrzeba. Wróć przed uniwerek i przebierz się przed klatką. W samolocie podnieś spadochron, naciśnij klamkę i skocz. Jakoś to będzie...

Dixie





PHANTASMAGORIA

Nareszcie. Po długim oczekiwaniu znów mamy grę w którą należy grać późną nocą w pustym mieszkaniu. Po co? Cóż, po to by troszkę się przestraszyć.

Tak, dawno już na naszych komputerach nie gościł dobry horror, a do takich zaliczam „Alone in the Dark", czy też „The Legacy". To były – i nadal są – gry wspaniałe, po prostu dlatego że jako jedne z niewielu tworzą specyficzną atmosferę podczas gry, zaś gracz nie ma innego wyjścia jak tylko dać się zauroczyć. Horrory poza tym są chyba jedynym rodzajem oprogramowania, które potrafi oddziaływać na psychikę gracza – a jest to to, co osiąga w zasadzie każdy ambitniejszy film (o sztukach teatralnych nie wspominając).

Skończmy jednak z tym pseudonaukowym wykładem i przyjrzyjmy się „Phantasmagorii". A jest się czemu przyglądać. Siedem dysków CD – i to bez ścieżki muzycznej, same dane. Scenariusz pisany przez Robertę Wiliams. Profesjonalni aktorzy. Wreszcie zaś jakość samej gry...

Drogi czytelniku. Jeśli masz te dwa i pół miliona i wiesz co z nimi zrobić, to nie czytaj dalej – bo nawet skrótowy opis akcji popsuje Ci zabawę. Kupuj. Pamiętaj tylko, że „Phantasmagoria", pomimo że gra się w nią jak w każdą grę przygodową da Ci zabawę na nie dłużej niż dwa tygodnie – cóż, to i tak więcej niż najlepszy nawet film (oczywiście poza trylogią „Star Wars").

Fabuła

Zostawmy w tym miejscu wszystkich naszych bardzo bogatych i bardzo znudzonych czytelników znajdujących się teraz w trakcie szaleńczego wyścigu ku najbliższemu sklepowi z oprogramowaniem. Zobaczmy gdzie i jak już niedługo będą straszeni.

„Phantasmagoria" rozpoczyna się klasycznie – mamy opuszczony, wielki dom na odludziu w którym podobno straszy. Jego poprzedni właściciel był kuglarzem (no, niech będzie że prestidigatorem) znanym ze swego zamiłowania do kobiet. Miał bowiem wiele żon, a każda z nich umierała w nie do końca wyjaśnionych okolicznościach.

Nosił wilk razy kilka – mówi stare przysłowie. Cóż, nasz bohater także w końcu schodzi z tego świata w sposób jak się zapewnie domyślacie tyleż straszny co zagadkowy. Pozostawia po sobie dom, który, otoczony złą sławą, stoi pusty przez lat kilkadziesiąt.



Aż do momentu, kiedy zainteresuje się nim przemiłe małżeństwo i rzecz jasna go kupi. Para zaś to jakich wiele – pan profesjonalny fotograf, pani powieściopisarka, oboje jeszcze młodzi i ponętni (co ma znaczenie, gdyż gra nie jest pozbawiona tak zwanych „momentów", prawda że subtelnych). Nic dziwnego że dom im się spodobał – jest ogromny i dziwny, budowany w kilkunastu co najmniej stylach architektonicznych, pełen zagadkowych przedmiotów.

Już pierwszego dnia zaczyna się dziać coś Złego. Dziwne sny, tajemnicze odgłosy. Pan fotograf zabiera się rano do pracy (przerabia jeden pokój na ciemnię), zaś jego żona zwiedza posiadłość. Okazuje się to jednak zgubne w skutkach, uwalnia bowiem drzemiące od lat Zło, które...

Dość. Nic więcej nie powiem. To trzeba zobaczyć, ba, przeżyć, po co zatem psuć zabawę?



Technikalia

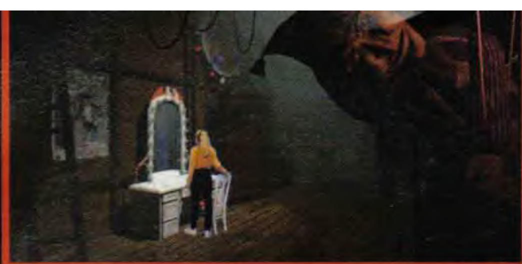
Gdzież te czasy, gdy informacja o objętości „Wing Commandera" powodowała mimowolne uniesienie brwi. Dziś nawet siedem dysków zawierających „Phantasmagorię" nie dziwi zbyt bardzo, co najwyżej pokazuje, że czas już najwyższy na nośnik danych o większej pojemności, ale to temat na zupełnie odrębną dyskusję.

Co jednak powoduje, że gra zajmuje aż 7*600 MB czyli 4.2 GB danych? Po pierwsze – zastosowanie grafiki wysokiej rozdzielczości i animowanych zdjęć aktorki, zamiast rysowanych, tak jak to do tej pory robiono w przygodówkach (no, poza „Under A Killing Moon", ale tam technika była nieco inna). Nadmienić tu przy tym trzeba, że jest to znacznie bardziej skomplikowany technicznie problem, niż wmontowywanie postaci aktorów w tło w filmach interakcyjnych takich jak „Voyeur" albo „Deadalus Encounter". Tu bowiem możemy skierować postać w dowolne miejsce pomieszczenia.

Nie pytajcie mnie jak to zrobiono, ale dopasowanie animowanej postaci do tła jest tu prawie idealne (brakuje jedynie cieni na ścianach rzucanych przez postacie – E tam, na krawędziach coś się sypie, jak w „The Last Dynasty" – Naczelny). Jedyny zgrzyt stanowi to, iż miła pani pisarka przez cały tydzień (tyle bowiem obejmuje akcja gry) ubrana jest w ten sam kostiumik. Nie przeszkadza to jednak zbytnio – zresztą, obejrzyjcie screeny.

Drugi element zajmujący zapewne najwięcej miejsca na kompaktach to filmy. Ich jakość jest naprawdę niezła, ale żeby to docenić trzeba posiadać szybką kartę Local Bus. Rzecz jasna wciąż nie stanowią konkurencji dla telewizji (o kinie nie wspominając), ale zostały nakręcone profesjonalnie. Rozumiem przez to naturalną grę aktorów, rekwizyty, nawet czasem efekty specjalne. Nie jest to niskobudżetówka American Laser Games obliczona na „ilość" –







sekwencje w pełni filmowane łączone są sprytnie z tymi wykorzystującymi renderowane tła (wykorzystano to szczególnie w końcówce gry) wtedy, gdy wymaga tego estetyka (rozdzielczość!), co daje doskonały efekt. Niestety nie da się tego pokazać na nieruchomych zdjęciach ekranu.

Gra jest, jak to się brzydko mówi „full talking", o czym nie warto już dziś w zasadzie wspominać, ale uwaga – nie można włączyć, nawet angielskich, podpisów. Znajomość języka Londyńczyków (amerykanów, nie wiesz że nawet amerykańskie wrony kraczą inaczej niż te na wyspie? – Naczelny) jest zatem niezbędna do czerpania pełnej przyjemności z „Phantasmagorii".

Skoro już o dźwięku mowa – muzyka, skomponowana dla potrzeb tej gry jest absolutnie rewelacyjna. Nie jest jej może zbyt dużo (czy raczej tworzy tło filmów, więc po pewnym czasie przestaje się ją zauważać), ale jest porażająca. Szczególnie temat początkowy i melodia (co tam melodia – to jest też vocal) to zupełny odjazd. Słuchać na Gravisie w ciemnym pokoju!

Interfejs

To Sierra, zatem sterowanie grą opiera się na wskazywaniu kursorem obiektów, ewentualnie zaś miejsc w które chcemy przemieścić sterowaną postać. Nie ma na szczęście konieczności wybierania „trybu pracy kursora".

Na dole ekranu mamy kieszeń na przedmioty (przy czym raz wziętego przedmiotu nie możemy wyrzucić – co znacznie ułatwia grę), oczko do ich oglądania oraz klawisz „szybkiego przewijania". Pozwala on na zakończenie wyświetlania sekwencji kontrolowanej przez komputer i natychmiastowe przekazanie kontroli graczowi. Ma to niebagatelne znaczenie w dalszej części gry, gdy już nie chce nam się po raz setny oglądać np. pani schodzącej do salonu i dziwiącej się grającej tam muzyce.

Jeśli przyjrzycie się zamieszczonym screenom, to zauważycie interesującą czaszkę umieszczoną w lewym dolnym rogu każdego ekranu. To „oficjalny podpowiadacz", nowość w grach Sierry. Wskazówki których udziela nie są nachalne (co powiecie na przykład na „Exploration is a source of knowledge"), ale w miarę doświadczonemu graczowi spokojnie pozwolą na ukończenie gry w ciągu trzech dni. Przy pierwszym użyciu czaszka lojalnie jednak ostrzega, że nadużywanie podpowiedzi prowadzi do zmarnowania pieniędzy wydanych na grę, pozbawiając gracza przyjemności samodzielnego rozwiązywania problemów.

Cała gra podzielona jest na siedem rozdziałów, przy czym rozgrywkę możemy rozpocząć od dowolnego – ja jednak polecam granie od początku, w przeciwnym bowiem wypadku nie będziemy wiedzieć o co w ogóle tutaj chodzi.

„Phantasmagoria" to horror i niektóre występujące w niej sceny to smakowite, amerykańskie „gore" – czyli krew, mięso i okrzyki bólu. Nie ma ich bardzo dużo – za to są w dobrym gatunku (oczywiście ich ocena jest całkowicie subiektywna). Ponieważ jednak oglądanie tych scen wpływa niekorzystnie na rozwój małych dzieci (i nie tylko – mi wpłynęło niekorzystnie na trawienie), to możemy je wyłączyć, czy też jak chcą autorzy gry, „Ocenzurować".

Granie w „Phantasmagorię" dało mi bardzo dużo przyjemności. Jest to niewątpliwie produkcja wybitna, mająca znacznie więcej walorów artystycznych (o playabity nie wspominając) od wszystkich powstałych do tej pory filmów interakcyjnych. Wydaje mi się, że właśnie tego rodzaju gry wyznaczają właściwą drogę dla przyszłej komputerowej rozrywki. Szkoda tylko, że są tak strasznie drogie... My jednak i tak z niecierpliwością czekać będziemy na część drugą „Phantasmagoria: The Puzzle of Flesh".

Gawron

PHANTASMAGORIA

SIERRA ON LINE '95



PC 486, CD - ROM

A teraz kilka słów dla tych zupełnie niedorozwiniętych umysłowo, którym nie wystarczą podpowiedzi zawarte w grze (i w instrukcji).



– Rozmawiaj z ludźmi. Dzięki pyskówce ze sprzedawcą nieruchomości otrzymasz klucz do prywatnego gabinetu na parterze.

– Ścianę w kominku rozwalisz sztyletem ukrytym statuetce kota.

– Przeszukuj szafy – pieniądze są w szufladzie w Twojej sypialni.

– Psy lubią kości – zaś kości można znaleźć w głębi sklepu.

– Gwóźdź i gazeta nadają się doskonale do wysunięcia klucza z drzwi na strych – starym, szpiegowskim sposobem.

– Ten, który widział wszystko na tej wyspie, to teleskop.

– Aby dostać się na małą wysepkę musisz „obalić" stary pień drzewa. Któż zrobi to lepiej od pomocnika-osiłka?

– Okular teleskopu leży na drodze prowadzącej do cieplarni.

– W końcówce pamiętaj, by po ucieczce z ciemni zaraz do niej wrócić i zabrać księgę zaklęć.

– Męża niestety trzeba zabić – tutaj nie ma happy endu.

– Z teatru uciekamy tajnym wyjściem w ścianie.

– Wreszcie zakończenie – nie zapomnieliście zabrać różańca z krypty, prawda?. Trzeba przyznać, że troszkę się końcówką rozczarowałem – coś za szybko pokonało się tego demona...

Dungeon Master II - konkurs

Krajobraz wokół jaskini przybrał odcień krwisto czerwony. Jak za dotknięciem magicznej różdżki powiał delikatny, chłodny wiatr. Wszystko stało milczące, ale niespokojne.

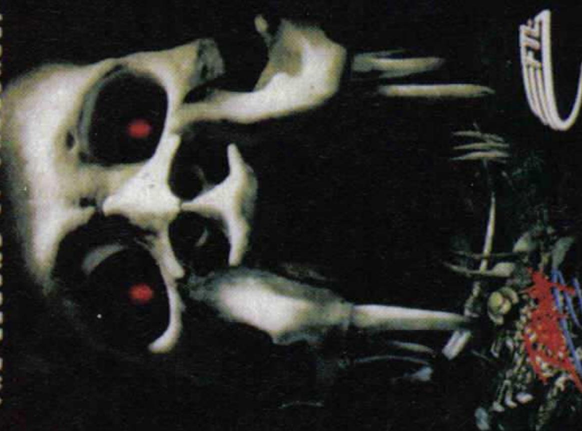
Tylko samotna postać, która stała przed wejściem do jaskini, niecierpliwie spozierała na wszystkie strony jakby kogoś wypatrując. Nagle cały obraz przyspieszył i wzrok Twój rzucił się wprost do niej. Z każdym ułamkiem sekundy byłeś, co raz bardziej pewny, że zderzysz się z tym kimś, ale w ostatniej chwili stała się rzecz niecodzienna – wtopiłeś się w zbliżające się do ciebie ciało. Powoli nerwowo zamrugałeś oczami, nie wierząc w to, co przed chwilą się zdarzyło. Poruszyłeś ręką i... co to?! Twoja ręka wyglądała inaczej! Powiodłeś wzrokiem po swym ciele. To nie byłeś Ty! Zacząłeś rozumieć, znalazłeś się w ciele tego kogoś, kto stał przed jaskinią. Co robić? Nagle usłyszałeś cichy stukot lekko kopniętego kamyka, było już za późno na jakikolwiek ruch. Obraz jaskini wypełniła ciemność...

Obudziłeś się siedząc w kamiennym fotelu. Do twoich nozdrzy doszedł zapach spalenizny i siarki. Ręce miałeś skrępowane w nadgarstkach, nie mogłeś się poruszyć. Po pobieżnych zaledwie oględzinach pomieszczenia, stwierdziłeś, że znalazłeś się w nieznanym Ci miejscu. Dookoła rozciągała się ciemna grota, oświetlona kilkoma dogasającymi pochodniami. Powietrze przepełnione ciężkim dymem z ledwością przepuszczało światło. Nagle z przeciwka powiało chłodem. Zaraz potem ostre białe światło poraziło twoje jeszcze nie przyzwyczajone do jasności oczy. Zasłaniając się ręką, usłyszałeś dobiegający z tamtej strony gruby tubalny głos.

– Kolejny śmiałek przybył, aby dostąpić zaszczytu przejścia próby pięciu pytań! Czy jednak jesteś na tyle silny, czy tylko lekkomyślny, żeby ryzykować życiem nieudane ukończenie próby?

– O co chodzi? – pytałeś się w myślach. – Jaka próba? Gdzie ja jestem?

– Milczenie rozumiem jako trochę płochliwe przyzwolenie na przystąpienie do próby! – kontynuował głos. – Zanim rozpocznę zadawanie pytań wiedz, że jeżeli odpowiesz na nie poprawnie, zyskasz nie tylko moc czarnoksięską, ale także skarby. Przedmioty, które pozwolą Ci w wybraniu się w podróż do krainy odległej stąd na dwanaście mgnień wyobraźni.



Przez chwilę było słychać miarowy wdech i wydech, potężny tak jakby ktoś pracował olbrzymimi miechami napędzanymi nieludzką siłą, po czym głos przemówił ponownie.

– Oto pytania. Musisz na wszystkie odpowiedzieć. Jeżeli na chociaż jedno nie będzie prawidłowej odpowiedzi, nie dostąpisz zaszczytu nagrody. W najgorszym wypadku, twoje nędzne wyobrażone ciało zostanie wyrzucone z mojego świata na zawsze. Odpowiedz zatem...

1. **Jak nazywa się twórca krainy Midkemia z gry „Betrayal at Krondor"?**
2. **Czym są Silmarile i kto był ich twórcą?**
3. **Jak nazywała się kiedyś Kendoria?**
4. **Ilu było książąt Amberu?**
5. **Z jakim spadkiem wiąże się nazwisko Winthrop i jak na imię miał pierwszy z nich, urodzony w roku 1599 (ten nie został wniebowzięty)?**

Jeżeli chcesz wziąć udział w próbie pięciu pytań, która jest konkursem dla miłośników RPG, nadeślij na adres redakcji odpowiedzi na wyżej postawione pytania. Wśród tych, którzy nadeślą najwięcej prawidłowych odpowiedzi do 25 XI 1995 roku zostaną rozdzielone nagrody ufundowane przez firmę „CD-Projekt", będącą dystrybutorem gry „Dungeon Master II" na Polskę. Lista zwycięzców zostanie opublikowana w numerze 12/95 „Top Secret".

Pula nagród to:

– 3 wspaniałe gry „Dungeon Master II" pozwalające wybrać się do krainy odległej stąd na dwanaście mgnień wyobraźni;

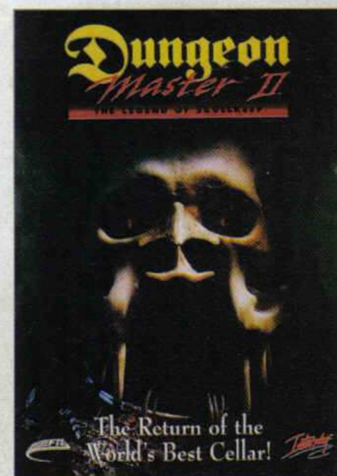
– 5 mrocznych koszulek z gry „Dungeon Master II";

– 10 plakatów w pełni oddających klimat tajemniczych korytarzy „Dungeon Mastera II".

EMILUS CZARNOKSIĘŻNIK







Konkurs sponsorowany przez **CD Projekt**

WYBRALIŚMY DLA CIEBIE



Najlepsze gry dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg:
do domu, za zaliczeniem pocztowym.
Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na adres:

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ WYDAWNICTW KOMPUTEROWYCH

WYDAWNICTWO **Bajtek**, ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

PC

Tytu gry:	Producent:	Wymagania:	Cena:
1942 Pacific Air War	MicroProse	386, 4 MB, VGA	95,16 zł
Armored Fist	NovaLogic	386, 4 MB, VGA	80,52 zł
Batman Returns	Gametek	386, 4MB	70,76 zł
BC Racers	Core Design	386, 4 MB RAM	53,68 zł
Big RedAdventure	Core Design	386, 4 MB RAM	70,76 zł
Blade of Destiny	US Gold	AT, 1 MB, VGA	61,00 zł
Bureau 13	Gametek	386DX, 4MB, 13MB HDD	85,40 zł
Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	AT, 16 HDD, VGA	48,80 zł
Cannon Fodder 2	Virgin	386DX40, 8 MB RAM	61,00 zł
Colonization/PL	MicroProse	386-16, 2 MB, MCGA, 12 HD	85,40 zł
Comanche	NovaLogic	386, 4 MB RAM	91,50 zł
Christmas Lemmings 94/95	Psygnosis	AT, 640 kB RAM	67,10 zł
Cuckoo Zoo/ PL	Electronic Arts	386-16, 4 MB, VGA, 14 HDD	67,10 zł
Desert Strike	Gremlin	386, 1 MB RAM	61,00 zł
Dracula	Psygnosis	286, 1 MB RAM	18,30 zł
F-14 Fleet Defender	MicroProse	386, 4 MB RAM, VGA, 12 HD	73,20 zł
F-15 Strike Eagle III	MicroProse	386, 2 MB RAM, VGA, 10 HD	61,00 zł
Fields of Glory	MicroProse	386-16, 2 MB, MCGA, 12 HD	61,00 zł
Fight Of Amazon Queen	Renagade	386, 4 MB RAM	75,64 zł
Football Glory	Black Legend	386, 4 MB RAM	51,24 zł
Frontier Elite II	Gametek	386, 2 MB RAM	36,60 zł
Guilty	Psygnosis	386DX40, 4 MB RAM	85,40 zł
Hand of Fate/PL	Virgin	386SX-25, 2 MB RAM, 20 HD	67,10 zł
Hannibal /PL	Core Design	386, 4 MB RAM	47,58 zł
Harpoon II	Electronic Arts	386SX,4MB RAM,VGA	79,30 zł
Hired Guns	Psygnosis	386, 1 MB RAM	36,60 zł
Humans 2	Gametek	286, 1 MB RAM	36,60 zł
IndyCar Racing	Virgin	386DX25, 4MB, VGA, 15MBHDD	56,12 zł
Innocent	Psygnosis	1 MB RAM	46,36 zł
Ishar 2	Silmarils	386, 4 MB RAM	39,04 zł
KA-50 Hokum	Virgin	386DX40, 4MB	85,40 zł
Kasparov's Gambit	Electronic Arts	386SX-16, 4 MB, VGA, 11 HD	67,10 zł
Kingmaker	US Gold	286, 1MB, VGA	61,00 zł
King's Table	Gametek	386, 1 MB RAM	66,00 zł
Klik & Play	Europress	386, 4MB, VGA, mysz	85,40 zł
Lamborghini	Titus	386, 4 MB RAM	40,26 zł
Lands of Lore	Virgin	386, 2 MB, VGA, 21 HDD	85,40 zł
Leisure Suit Larry VI	Sierra	386, 4 MB, VGA, 15 HDD	73,20 zł
Litil Divil	Gremlin	386, 4 MB RAM	69,54 zł
Manchester United PLC.	Krisalis	386, 4 MB RAM	36,60 zł
Metal Mutant	Silmarils	386, 4 MB RAM	24,40 zł
Mortal Kombat 2	Acclaim	386, 4 MB RAM	140,30 zł
New World of Lemmings	Psygnosis	386, 4 MB RAM	85,40 zł
Nomad	Gametek	386, 4 MB RAM	76,27 zł
Pacific Strike	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA, 15 HDD	67,10 zł
Patriot	Electronic Arts	386SX, 4MB, VGA-VESA	54,90 zł
Piotrków 1939	IPS CG	386SX, 2 MB RAM	56,73 zł
Privateer	Origin	386-25, 4 MB, 20 HDD	73,20 zł
Quarantine	Gametek	386, 8 MB	69,54 zł
Retribution	Gremlin	386, 4 MB, VGA	97,60 zł
Return of the Phantom	Microprose	286, 2 MB, VGA/MCGA, 8HD	61,00 zł
Robinsosn's Requiem	Silmarils	386, 4 MB RAM	58,56 zł
Sabre Team	Krisalis	386, 4 MB RAM	47,58 zł
Shadowcaster	Origin	386SX, 4 MB, VGA, 16HDD	61,00 zł
Scottish Open	Core Design	386, 4 MB RAM	58,56 zł
Soccer Kid	Krisalis	386, 4 MB RAM	47,58 zł
Starblade	Silmarils	386, 4 MB RAM	24,40 zł
Storm Master	Silmarils	386, 4 MB RAM	30,50 zł
Subwar 2050/PL	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	79,30 zł
Star Crusader	Gametek	386, 2 MB RAM	80,52 zł
Syndicate/PL	Bullfrog	386, 4 MB, VGA, 12 HDD	69,54 zł
System Shock/PL	Origin	486, 4 MB, 30 HDD	103,70 zł
Task Force	Microprose	386, 2 MB, VGA/MCGA	67,00 zł
Teenagent	Mirage	AT, 2 MB RAM	49,41 zł
Tesserae	Gametek	386	63,56 zł
TFX	Ocean	386, 4 MB RAM	115,90 zł
The Games	Ocean	AT, 4 MB RAM	24,40 zł
Theme Park	Bullfrog	386, 4 MB, VGA VESA, 18HD	79,30 zł
UFO; Enemy Unknown	Microprose	386-20, 2 MB, VGA,10HDD	67,10 zł
Ultima Underworld II	Origin	386SX, 2 MB, 14 HDD, VGA	73,20 zł
Universe	Core Design	386, 4 MB RAM	58,56 zł
Utopia	Gremlin	386, 2 MB RAM	30,50 zł
Wing Commander Armada	Origin	386, 4 MB RAM, VGA	67,10 zł
Wolfpack	NovaLogic	AT, 640 kB RAM, VGA	50,02 zł
Zool	Gremlin	386	36,60 zł
Zool 2	Gremlin	386, 2 MB	46,36 zł
X-COM: Terror z głębin/PL	MicroProse	486DX33, 4MB, 10 MB HDD	85,40 zł

Klasyka

Another World	Delphine Soft.	EGA/VGA	24,40 zł
Budokan	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Cadaver / Payoff	MicroProse	CGA/MCGA	24,40 zł
Car & Driver	Electronic Arts	VGA	30,50 zł
Dungeon Master	Psygnosis	VGA	24,40 zł
F-19	MicroProse	EGA/VGA	18,30 zł
Flashback	Delphine Soft.	VGA	24,40 zł
Future Wars	Delphine Soft.	EGA/VGA	24,40 zł
Hoyle Book of Games vol.1	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol.2	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
Hoyle Book of Games vol.3	Sierra	EGA/VGA	18,30 zł
King's Quest I	Sierra	EGA/VGA	30,50 zł
Operation Stealth	Delphine Soft.	VGA	24,40 zł
Police Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł
Powermonger	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Quest for Glory I	Sierra	VGA	30,50 zł
Rampart	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Risky Woods	Electronic Arts	EGA/VGA	18,30 zł
Shadowlands	Domark	EGA/VGA	18,30 zł
Space Quest I	Sierra	VGA	30,50 zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA – ZAMÓWIENIE 10/95

IMIĘ I NAZWISKO:..
ADRES:..
....
KOD:.......... MIASTO:..

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier:

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

ŁĄCZNA KWOTA

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....
podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru.
Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

ARCHAICZNA PRODUKCJA

Proszę Was abyście zamieścili w TS spis firm, które produkują gry na zapomniany komputer C-64.

Hans Kloss

Ze znanych nam są to: Olbert, TimSoft, L.K.Avalon, Mirage i MarkSoft.

BBS

Co to jest BBS? Jakie warunki musiałbym spełnić, gdybym chciał należeć do Waszego BBS-u.

Michał Sobczyk

BBS to nic innego jak komputer z modemem za pośrednictwem którego użytkownicy BBS-u mogą wymieniać listy i pliki. Aby należeć do naszego BBS-u wystarczy mieć komputer, modem i zadzwonić pod numer 6788783.

BEZ GWIAZD

Zrezygnowaliście już kompletnie z tradycyjnych gwiazdek lub choćby wykorzystywanych w przeglądach % (źle się kojarzy – Kopalny???), które wyrażałyby Wasze (ważne) uznanie lub jego brak dla gry.

Smash '95

Z gwiadek zrezygnowaliśmy z rozmysłem i przeświadczeniem, że tak będzie lepiej. Często bowiem trafiają do „Co nowego?" zapowiedzi gier, których na oczy jeszcze nie widzieliśmy – dostaliśmy tylko screeny i opis od producenta. Jak więc możemy cokolwiek oceniać? Staramy się jednak pisać jakie uczucia wzbudziło w nas to, co zobaczyliśmy. A ocenę zostawiamy do obejrzenia pełnego produktu.

CIERPIENIA TWÓRCY

Staram się pisać własne gierki (z marnym skutkiem) w QBasicu. Można kilka do Was przysłać z gwarancją, że nie zostanę wyśmiany?

Gero

Nie wyśmiewamy twórców, zwłaszcza amatorów. Wszelkie gry są mile widziane. A że nie zawsze rozstaną zrecenzowane na łamach? Cóż, tak czy inaczej można liczyć na nasze prywatne uwagi.

DARMOWE NUMERY

Nie żebym się uskarżał, ale w numerze 8/95 opublikowaliście mi Państwo tipsa (DOCTOR WHO) i 1.09. ku swojej wielkiej radości dostałem od Was list. Z zapartym tchem i rozdygotanymi rękoma rozszarpałem śliczną kolorową kopertę. PATRZĘ. I co widzę??? Zgadnijcie!!! Numer 8/95. Oddajcie to może do redagowania komu innemu niż temu całemu Deanowi!!!

Sir Tomciu

Od numeru 9/95 każdy korespondent, którego tips został wydrukowany otrzyma od nas NASTĘPNY numer za darmo (tipsy z numeru obecnego zostaną nagrodzone przesłaniem numeru 11/95). Odtąd nie powinno być wątpliwości czy kupować dany numer, czy czekać aż nadejdzie. A tak przy okazji – sanację przedrowadził Dean.

HASŁO

Czy na początku każdego listu musi być HASŁO?

Marek Ostapiuk

Tak, musi być: Czerwony Kapturek.

INTERNET

Ciekaw jestem czy macie dostęp do INTERNETU. Jeśli tak to podajcie swoje nick name'y, nazwę kanału lub adres e-maila (jeśli tylko możecie).

Słoń

Od jakiegoś czasu mamy i podać możemy (chyba już nawet raz podawaliśmy). Adresy do redakcji to: do Naczelnego – borek@it.com.pl, do Emilusa – emil@it.com.pl, a do mnie (Sir Haszak) – haszak@it.com.pl

KALKULACJA

1. Czy jak się opisze kilka opisów (np.3), to się dostanie prenumeratę na 3 lata?
2. Ile tipsów trzeba przysłać, żeby dostać dyplom i darmowy TS?
3. Czy to dobrze, że mam 11 lat i przechodzę do kl. VI?

Ł.S.

Głębia myśli i prostota rozumowania są porażające. Nie pozostaje nam nic innego jak przyznać z przykrością, iż jeśli parę opisów zostanie wydrukowanych w różnych numerach TS – prenumerata się sumuje. Jeśli chodzi o dyplomy, to chwilowo ich wysyłka została wstrzymana. Dean pracuje nad wznowieniem ich przynawania. Wtedy będzie wystarczył 1 (słownie: jeden) opublikowany tips. Co do ostatniego pytania to zaprawdę powiadam, że nie wiem czy to dobrze, ale z pewnością również nie jest źle. Przechodzenie w każdym wieku nie szkodzi, zwłaszcza na zielonym świetle. A kierunek jest obojętny.

Asa! Tadarasa!

Haszak jako jedyna prawdziwie polska reprezentacja na targach w Londynie.

KLĘSKA URODZAJU

Czy Naczelny nie jest chory? Coś za dużo pisze. A ten jego uniwersytet to w ogóle katastrofa!

Big Nochal

Sam Naczelny bardzo się przejął kiedy stwierdził, że ostatnio w jednym numerze opublikowano 12 stron jego tekstów. Jak wiadomo mo przypadek taki już mieliśmy: człowiek pisał po kilkanaście stron w numerze, po czym wreszcie stwierdził, że mu się to nie opłaca i odszedł. Teraz, widać, przyszła kolej Naczelnego.

LEPSZY TRAWNIK?

Znam faceta, który ma lepszy trawnik od Naczelnego.

Syfon

...niby w jaki sposób lepszy? Szerszy, dłuższy, częściej strzyżony, o krótszych źdźbłach, o mocniejszych i bardziej mięsistych źdźbłach, o większej gęstości zatrawienia na jeden cm²? Ogólnikami każdy potrafi rzucać, ale gdy przyjdzie do konkretów...

LICZBY RZECZYWISTE

Z iloma dziewczynami Kopalny już poszedł do łóżka?

Willam E. Guile

Na tak nietaktowne pytanie jako dżentelmeni nie możemy udzielić odpowiedzi. Natomiast moglibyśmy odpowiedzieć z iloma stamtąd wrócił.

LIMIT CUDÓW

Czy Kopalny może się ogolić?

MAW

Limit cudów nad Wisłą wyczerpaliśmy w 1920 roku. Nie należy się więc spodziewać, aby ogolenie miało kiedykolwiek nastąpić.

MORTAL KOMBAT

Kiedy można będzie kupić oryginalną grę „Mortal Kombat" na Amigę? Mam na myśli „Mortal Kombat 2" oczywiście. Czy „Mortal Kombat 3" będzie na Amigę 600?

Grzegorz Mucha

Obawiam się, że w obu przypadkach odpowiedź brzmi NIE. Mirage, który dystrybuował „MK2" w Polsce, sprowadził tylko wersje PC i PC-CD. Można więc próbować kupić to jeszcze przez zachodnie firmy prowadzące sprzedaż wysyłkową. „MK3" z tego co wiem będzie chodził tylko na PC-CD i konsolach (na niektórych już chodzi).

NA RATUNEK

Okropieństwo!!! W telewizji nic ciekawego, komputer nieczynny,

Listy

gdyż padł joystick (jego bebechy walają się koło moich nóg), wszystkie szpargały w zasięgu ręki (względnie nogi) przeczytane, a kumple na wczasach. Nawet liczenie sobie tętna po dwóch godzinach zaczyna nudzić. Nic tylko umierać. I chyba bym skorzystał z tej propozycji, gdybym nie przypomniał sobie o Was. Olśniło mnie – wpadłem na pomysł, żeby do Was napisać. Nawet nie zdajecie sobie sprawy, że uratowaliście mi życie. O wybawcy!!!

von Moltke

Nie, nie i jeszcze raz nie!!! Nie można bezkarnie przezywać nas od wybawców. Za karę wypuścimy kolejny TS i znów pokrzyżujemy Ci plany spędzenia popołudnia na mierzeniu tętna i planowaniu samobójstwa. He, he!

NIE WIEM JAK MAM TO ZROBIĆ

Jestem waszym stałym czytelnikiem, jednak nie udało mi się zdobyć numeru 3/93. Uprzejmię proszę (oczywiście nie za darmo) o przesłanie tego numeru. Nie wiem tylko czy zapłacić przez pocztę czy przy odbiorze przesyłki.

Jarosław Tański

Mamy coś takiego jak retro, drukowane, przyznam dość nieregularnie. Tam można zamówić starsze numery TS. Są do tego specjalne kupony.

PODZIĘKOWANIA

Kupiłem TS 7 i patrzę (...) na loterię i jestem. Ludzie, jeszcze NIC w całym życiu NIGDY nie wygrałem, a tu taka wpadka. Kumple powybałuszali oczy i od razu jezyki im do d... (cenzura redakcyjna) uciekły z zazdrości. A swoją drogą to wielkie dzięki gościowi od losowania i niech mu Bozia stokrotnie w dzieciach wynagrodzi.

The Naturat

Nie nam dziękować, nie nam (choć jeśli się upierasz...). Pogrzebać ręką w listach każdy potrafi, ale żeby grzebać trzeba mieć NAGRODY. Dlatego przede wszystkim podziękowania należą się Wydawnictwu „Iskry", które dotąd niezmordowanie te wspaniałe nagrody fundowało.

POMOC Z ZEWNĄTRZ

Mam Amigę 600. Często wiesza mi się klawiatura. Po prostu nie mogę nic zrobić. Napiszcie czy mogę coś z tym zrobić w domu.

Sexy Boy

Eksperci od Amigi orzekli, że jest sporo rzeczy, które mogą się przyczynić do wieszania klawiatury. Nie wiemy jak jesteś zaawansowany w komputerowym dłubaniu, ale lepiej oddać komputer do serwisu.

REKLAMACJA

SuperBorek nie działa! Co robić???

Tutuś

Ponieważ model był wzorowany ma oryginale, obawialiśmy się tego od samego początku. A co robić? Zawsze można poczekać, chociaż akurat w tym wypadku nie wiadomo na co.

RYZYKOWNY EKSPERYMENT

Czy można CD z wieży Sony podłączyć do komputera?

MAW

Podłączyć jakoś może i można, ale nie da się odgrywać komputerowych CD. Wieża tego eksperymentu może nie wytrzymać.

SERIA PYTAŃ O RYNEK GIER

1. Czy istnieje jakaś firma produkująca gry w Polsce?
2. Jakie są największe firmy produkujące gry na świecie?
3. W jakim nakładzie są sprzedawane gry na świecie i w Polsce?
4. Jaka jest zyskowność firm produkujących gry?
5. Jakie są proporcje udziału w zysku tego, kto wymyślił grę i scenariusz, a informatyka, który przełożył ten pomysł na język komputera?

Piotr Ozga

1. Znamy parę: Mirage, AJT Soft, xland, L.K.Avalon, IPS (czasem).
2. Największe (naszym zdaniem) to: Electronic Arts, Sierra On-Line, Microprose (jeśli chodzi o konsole, mogą to być inne nazwy).
3. W Polsce sukcesem jest 1.000 egzemplarzy, 2.000 to hit, a 5.000 to superhit. Na świecie (czyli w Stanach) za dobry wynik uważa się ponad 100.000.
4. Tego nikt Ci nie powie, my też (my nie wiemy, producenci jako dżentelmeni nie rozmawiają o pieniądzach).
5. Patrz pkt. 4 z tym że producentów zmień na autorów.

SZTUKA PERSWAZJI

Na wątrobie leży mi to, że mój tata nie chce żebym kupowała TS. Mówi, że Wy piszecie tam tylko o grach, o niczym więcej. No dobra. To prawda, że nie ma w TS niczego o kabelkach, kartridżach (nie wiem jak to się pisze, a w encyklopedii nie ma) i takich innych, ale mnie to nie interesuje aż tak bardzo, żeby czytać. Proszę Was, wytłumaczcie mojemu tacie, że jesteście fajnym pisemkiem, i że warto Was czytać (sami wymyślcie dlaczego).

Puma

Sytuacja jest ciężka. Mnie tatuś nigdy nie zabronił czytać „Misia", bo było tam za mało o pięknych samochodach i szybkich kobietach (czyli rozrywki) i łapaniu przestępców (czyli spraw zawodowych). Proponujemy Ci, byś zrobiła użytek ze swej kobiecej intuicji i wybrała jeden z 3 wariantów:

1. Niby-tradycyjny – wychodząc z założenia, że tata jest w sprawach wychowania tradycjonalistą możesz powiedzieć, że rozkręcanie mikserów i komputerów, to sprawa męska, a Ty chciałabyś jak każda kobieta tylko korzystać z Tych urządzeń. Chcesz kupować TS, by wiedzieć, w co można grać (gra to jeden z najprzyjemniejszych sposobów używania komputara), tak jak przez przyrządzeniem obiadu zagląda się czasem do książki kucharskiej, by wiedzieć co i jak ugotować.
2. Na gruncie prawa – wychodząc z założenia, że Twój tata stoi na gruncie obowiązującego w naszym kraju prawa możesz powiedzieć nie można obywatelowi ograniczać biernego prawa do informacji (powtórz słowo w słowo; jeśli nie rozumiesz, to nic – tata powinien);
3. Wspomnień czar – zakładając, że Twój tata w Twoim wieku też czytał jakieś pisma możesz mu wspomnieć, że „Świerszczyk", „Miś", „Płomyczek" czy „Płomyk" też nie mówiły nic o kabelkach i cartrige'ach (zapewne do drukarek), a mimo to poświęcał im uwagę. Ty się interesujesz grami, więc chcesz czytać TS.

TEORIA WZGLĘDNOŚCI

W wielu ofertach różnych firm zajmujących się sprzedażą gier zauważyłem, że ceny tej gry na dyskietce wahają się od 67 zł poprzez 85 zł aż do 104 zł. Czy ceny te są dyktowane przez różnice w samej grze, czy też każda firma ustaliła sobie taką cenę?

Jakub Drozd

Każdy egzemplarz oryginalnej gry nie różni się niczym od innego, równie oryginalnego egzemlarza tejże gry. Różnica w cenie może pojawić się wtedy gdy: firma nie jest oficjalnym dystrybutorem produktu na nasz rynek i kupuje u pośredników nową grę (ma mniejsze zniżki od oficjalnych dystrybutorów, a nowe tytuły są drogie); różnice w cenach sklepowych mogą wynikać wyłącznie z wyższej marży. I to by było na tyle w kwestii cen.

UKRYTA SUGESTIA

Jestem za tym, aby powiększyć o kilka stron NOWOŚCI.

Kox

Cały numer to nowości (te na początku to supernowości, reszta to zwykłe nowości (staroci jest 2 strony). Chcesz w ten subtelny sposób dać do zrozumienia, że powinniśmy zwiększyć objętość?

ZANIK FORMALNY

Co ostatnio dzieje się z Waszym komiksem? Zamiast dawnych rysunków jakieś zdjęcia, fotomontaże, rysunki na poziomie klasy pierwszej. Nie podoba mi się to i moim kolegom także!

Musashi

Nasz komiks przechodził mutację formalną, która doprowadziła, przynajmniej chwilowo, do jego zaniku.

ZAŻALENIE

Dean miał w T'N'T wcisnąć masę tipsów, a tu co? Za czasów Alexa było więcej.

Pan Kramu

Jakie mniej?! W poprzednim numerze było o 2 kilobajty tekstu więcej niż w numerze 4/95!

ZŁUDZENIE

Jaki, Haszak, kupiłeś sobie samochód (muszę to wiedzieć)? To pewnie za te pieniądze, które zarobiłeś na drukarce sprzedawanej na łamach BAJTKA?

Rumun Navigator

Jak słusznie zauważyłeś samochód kupiłem za drukarkę, nie mógł więc być okazały. Właściwie to był motorower przeceniony nieco, bo sprzedawano go bez silnika (ukradli). Nie będę więc podawał marki, bo nie ma się czym chwalić.

Z POŚWIĘCENIEM

Aby kupić numer mojego ulubionego pisma o grach muszę jeździć do pobliskiego Torunia. U nas jest kiosk, lecz TS tam nie ma. TS kosztuje 28.000 zł (starych) zaś bilet do Torunia 20.000 zł (w jedną stronę). Tak więc dużo na Was wydaję.

Jacek Kowalski

A nie będzie prościej (i taniej) zaprenumerować?

Na listy zgodnie z półroczną tradycją odpowiadał Sir Haszak, co w ostateczności może znaczyć, że na tyle ugruntował swą pozycję, iż nikt już stąd go nie wykopie przynamniej przez najbliższy miesiąc.

CZYTELNICY NADESŁALI

ŚWIAT NIEOGRANICZONYCH MOŻLIWOŚCI

Kiedy piszę ten tekst dziewiąty numer jeszcze nie ukazał się w kioskach. Więc nie ma najmniejszej szansy na jakikolwiek odzew od Was. Chciałbym, aby zamieszczane opisy dotyczyły gierek dostępnych na polskim rynku drogą legalną. Zależy mi na tym, aby odnosiły się do komputerów 8 bitowych. Skoro nie ma dużych szans na zamieszczanie wszystkich tekstów jako rasowych opisów wewnątrz numeru, to ta rubryka mogłaby wypełniać tę lukę. Jaki jest zresztą sens zamieszczać artykuł o gierce, która występuje tylko w prywatnych zbiorach nielicznych.

Przypomnę jeszcze, co jest nagrodą za zamieszczenie tekstu. Mianowicie jest nią roczna prenumerata Top Secret. Ewentualnie możemy zamieścić jeszcze trzy linijki cenzuralnego tekstu autora oraz jego zdjęcie. Odpowiadając na pytanie związane z tym, że ktoś ma już prenumeratę i nie wie co się stanie z nagrodą: zostanie ona dodana do aktualnego stanu Waszego konta. Więc jest o co walczyć!

Dean

Magia Kryształu

Jak zwykle jesteś tym jedynym, który może (i musi) pokonać jakiś czarny charakter, a w tym wypadku – Syrylaka. Wcielasz się w postać odważnego krasnala i musisz wypełnić swoją misję, bo inaczej...

Po obejrzeniu niezbyt ciekawego screena początkowego przystępujesz do gry. A oto jej pełne rozwiązanie:

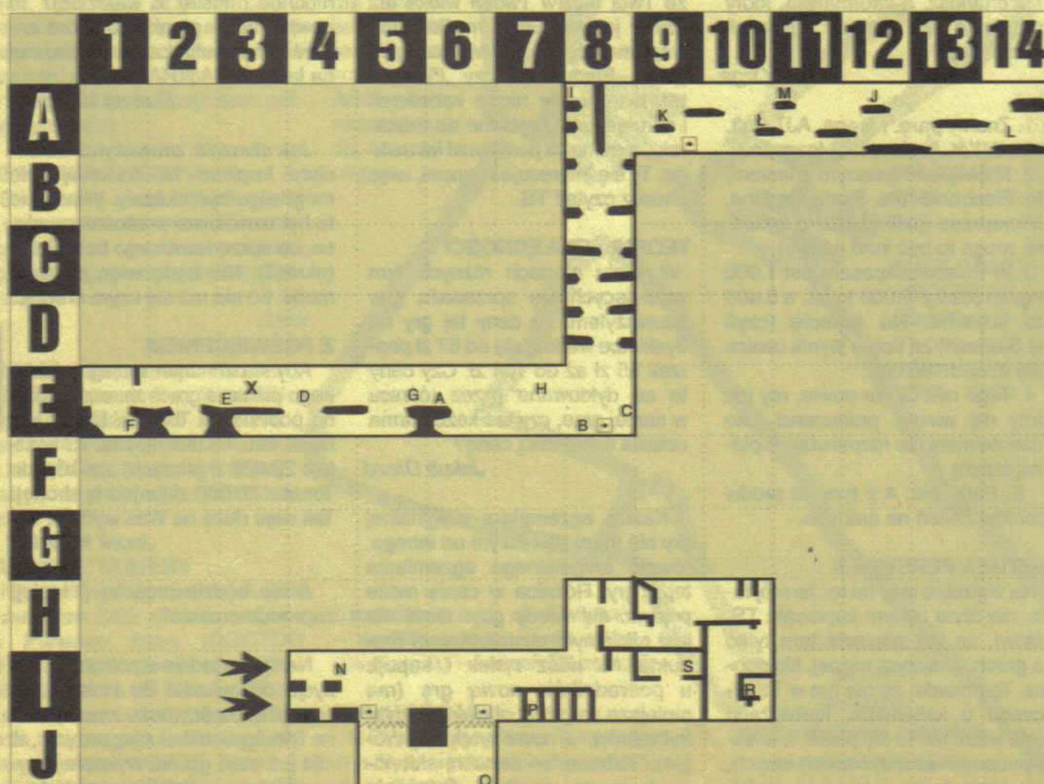
Startujesz z pola (3E), weź łopatę (E6), udaj się do pola (E8) i rozkop KUPĘ GRUZU. Otrzymasz MŁOT, którym rozbij BETONOWY WYSTĘP (E8). Zostaw łopatę, weź KAMIEŃ. Udaj się do (E4), zabij nietoperza KAMIENIEM. Weź PADLINĘ, rozbij MŁOTEM LODOWATĄ ŚCIANĘ (E3), daj jaskiniowcowi (E1) PADLINĘ, ten zaś po skonsumowaniu jej wręczy Ci w podziękowaniu KOŚĆ. Wyrzuć MŁOT – nie będzie Ci już potrzebny. Na polu (E5) weź MYSZ, a na (E7) RUBIN. Tego drugiego użyj przy TRANSFORMERZE (E8). Zmienisz się w ptaka. Wzleć do góry. Uważaj na wyładowania elektryczne. W (B8) na rozwidleniu poleć w lewo do góry. Na szczycie zabierz BRYŁĘ SOLI. Zleć nieco niżej, potem w prawo. Dojdź do KOTŁA w (A12). Wrzuć do niego BRYŁĘ SOLI, MYSZ, KOŚĆ następnie wróć po JABŁKO (A9) i je także wrzuć do KOTŁA. SZYSZKĘ znalezioną w (A14) podaruj LEŚNEMU DZIADKOWI (A10). On w zamian da Ci MONETĘ. W (A11) znajdziesz PUSTĄ BUTELKĘ. Weź ją, nabierz do niej wywaru z kotła. Udaj się do (I4) i zabierz stamtąd SZAFIR. Będzie Ci on potrzebny do uruchomienia TRANSFORMERA (I5). Już przetransformowany weź KLUCZ w (J6), którym otworzysz drzwi w (I7). Zostaw KLUCZ – do niczego już się nie przyda. Nie wchodź broń Boże do pola (I9). Najpierw udaj się do UBOGIEGO RYCERZA, który w zamian za monetę da Ci AMULET (I10). Uzbrojony w PEŁNĄ BUTELKĘ z Twoją zupą (czy wywarem – jak kto woli) i AMULET idź do SYRYLAKA (I9) i użyj przeciwko niemu swojej zupy. To wszystko. Jesteś A REAL HERO!

Jeszcze kilka ważnych informacji: „MAGIĘ KRYSZTAŁU" napisał Piotr Kulkiewicz, muzykę Staszek Skwiot, grafikę stworzył Aleksander Ast, a pomysłodawcą był Bartłomiej Trokowicz. Grę napisaną w 1992 roku wydał ASF, znany z dystrybucji takich gier jak „MIECZE VALDGIRA", czy „ARTEFAKT PRZODKÓW".

Co do graficznej strony gry, to nie jest ona słaba, powiedziałbym na 4+. Na wyróżnienie zasługuje postać bohatera. Jest on duży, dobrze widoczny, dopracowany w każdym szczególe (bardzo się denerwuje, gdy jest zmuszony stać bezczynnie w miejscu przez jakiś czas). Ekran gry podzielony jest na trzy części: 1 – wskaźnik u góry ekranu wskazuje procent wykonanej akcji i liczbę istnień, 2 – miejsce akcji, 3 – spis inwentarza, a także miejsce w którym ukazują się komentarze odnośnie akcji. Muzyka jest dość ciekawa, lecz po dłuższym graniu lepiej włączyć FX. Ogólnie rzecz biorąc, gra nie jest trudna i możliwa do przejścia nawet dla początkujących. Posiadacze pirackich kopii nie nacieszą się zbyt długim graniem w „Magię", ponieważ został wprowadzony system kodów zabezpieczających przed nielegalnym kopiowaniem. No, ale to wszystko trzeba zobaczyć. Mimo, że gra nie jest rewelacyjna, to jednak godna uwagi. Polecam!

Marcin <KROPEK> Cieślik

Komputer: Atari XL/XE.



Dr. Mad

Pełna nazwa tej gry brzmi „DR. MAD VS TOPSY TURVY MOON MEN OF MARS", a jest ona kolejną platformówką wydaną przez firmę TIMSOFT. Tytułowy bohater jest szalonym naukowcem zajmującym się problemami UFO. Pewnego dnia wyliczył, że wkrótce wylądują na Ziemi przybysze z Marsa. Wielce tym zaskoczony postanowił udać się na spacer po mieście, by ochłonąć. I tu spotkała go niespodzianka. Okazało się, że Marsjanie już wylądowali i terroryzują miasto.

Idąc opustoszałymi ulicami przekonał się, że jedyną skuteczną bronią jest fiolka, którą przez przypadek zabrał ze sobą z laboratorium. Gdy przeszedł całe miasto, znalazł się na łące. Okazało się, że tam także są wrogie istoty...

I tak było już ciągle, bo nigdy nie udało mu się dotrzeć do końca. Gra zawiera dużo bardzo długich poziomów. Kosmici, którzy ukrywają się pod postacią przyjemnych na pierwszy rzut oka zwierzaków, mogą do Ciebie strzelać.

Każde zetknięcie z nimi powoduje natychmiastową śmierć. Jedyną bronią jaką dysponujesz są fioletowe fiolki, których masz ograniczoną liczbę. Na wielu poziomach znajdziesz czerwone wajchy, które służą do uruchomienia platform jezdnych.

BAZYLISZEK

Komputer: COMMODORE 64

Blinky's Scary School

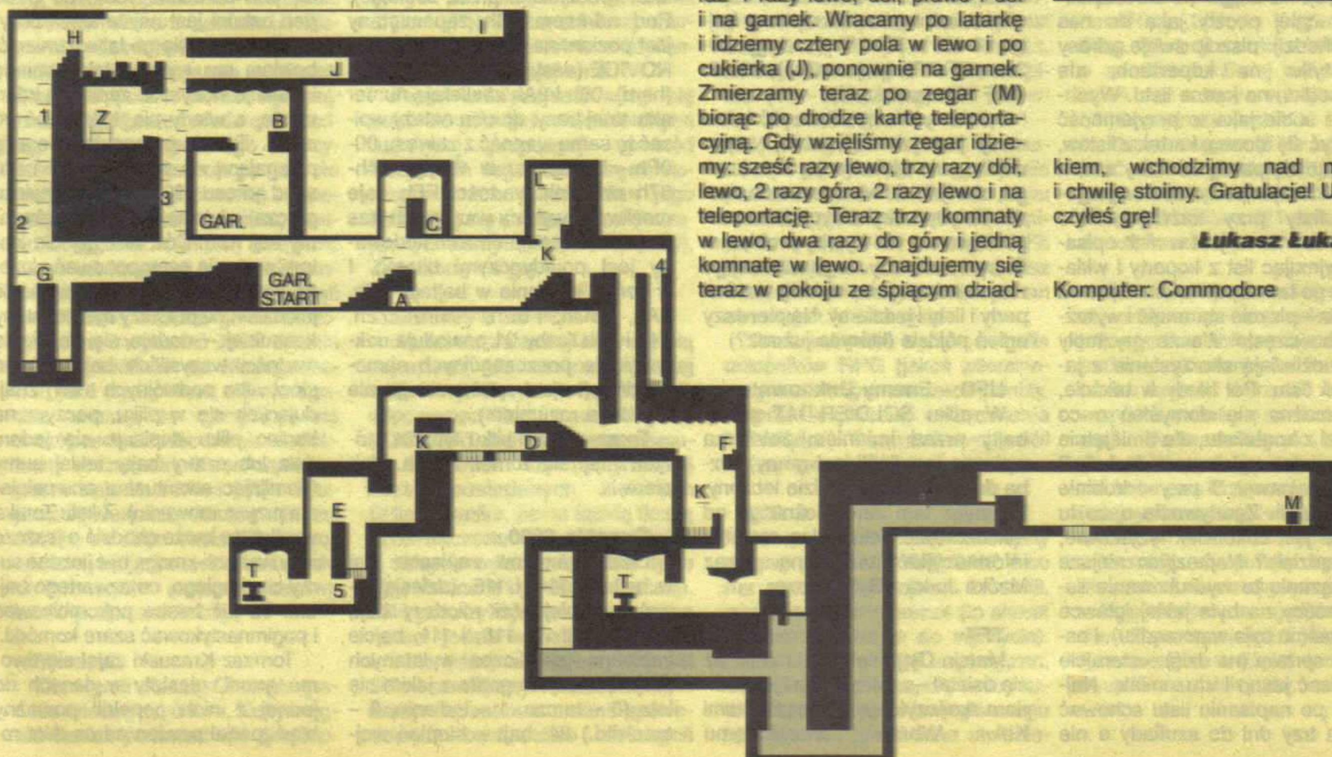
W roku 1990 firma Zeppelin Games wydała na Commodore grę pt.: „Blinky's Scary School", dystrybutorem gry jest firma L. K. Avalon, u której można ją zamówić w cenie 6 zł (60.000 zł). Bohaterem gry jest duszek Blinky. Celem gry jest dojście do starca oraz zebranie wszystkich potrzebnych składników do czarodziejskiego wywaru, dzięki któremu posiądziesz sztuki latania i pływania przydatne w czasie gry.

Do dzieła! Zaczynając znajdujemy się w pomieszczeniu z dużym garnkiem. Pierwszą naszą czynnością jest zdobycie białego woreczka, który leży dwie komnaty w lewo i do góry. Po wzięciu wracamy i wkładamy go do garnka. Jeden składnik załatwiony; pozostały jeszcze trzy. Teraz idziemy pięć komnat w prawo nic nie biorąc. Wchodzimy do dziury. Po upadku idziemy w lewo i bierzemy czerwoną rybkę. W następnym pokoju inkasujemy kartę teleportacyjną i w dół. Następnie w lewo i zabieramy niebieską butelkę i znowu w lewo. Znaleźliśmy się w pomieszczeniu z doniczką z kwiatami. Wchodzimy na nią. Jesteśmy teraz w komnacie wcześniej już nam znanej i powracamy na garnek. Idziemy teraz po ostatnią rzecz. Cztery pola w prawo i jedno do góry – bierzemy latarkę. Spadamy w dół, w prawo, w dół i jeszcze raz w prawo. Zabieramy butelkę i wskakujemy do dziury. Tam bierzemy kartę. Teraz w dół, w lewo i na teleportację. Zmierzamy teraz na garnek. Nagle nasz duszek zaczął latać – to znak, że dostaliśmy moc latania i pierwsza część gry za nami.

Idziemy trzy pokoje w lewo, bierzemy oko (G), trzy razy w górę i jedno pole w prawo, bierzemy hamburgera (H). Idziemy teraz pięć pól w prawo i zabieramy gaśnice (I), zostawiamy tu latarkę. Teraz 4 razy lewo, dół, prawo i dół i na garnek. Wracamy po latarkę i idziemy cztery pola w lewo i po cukierka (J), ponownie na garnek. Zmierzamy teraz po zegar (M) biorąc po drodze kartę teleportacyjną. Gdy wzięliśmy zegar idziemy: sześć razy lewo, trzy razy dół, lewo, 2 razy góra, 2 razy lewo i na teleportację. Teraz trzy komnaty w lewo, dwa razy do góry i jedną komnatę w lewo. Znajdujemy się teraz w pokoju ze śpiącym dziadkiem, wchodzimy nad niego i chwilę stoimy. Gratulacje! Ukończyłeś grę!

Łukasz Łukasik

Komputer: Commodore



Mamy dla Was bardzo przykrą wiadomość. W zeszłym miesiącu wysłaliśmy ostatnie książki w dość nietypowej liczbie – dwudziestu. Powodem tego jest zakończenie ponad półtorarocznej akcji ze strony „Iskier". Przesyłamy ogromne podziękowania osobie, która sprawiła tyle radości naszym czytelnikom, Panu Prezesowi Wiesławowi Uchańskiemu (zbieżność nazwisk nieprzypadkowa). A jest za co dziękować. Wielokrotnie wysyłaliśmy pierwszą i drugą część „Encyklopedii Rocka", serię „Amber" Rogera Zelaznego, pięcioksiąg przygód Sokolego Oka J.F Coopera, wspaniele wydaną „Wyspę Skarbów" Verne'a, serię tytułów Gene'a Wolfe'a.



Kończąc tę znakomitą współpracę, mamy nadzieję, że w przyszłości będziemy mieli okazję ją powtórzyć. W każdej chwili może narodzić się nowy konkurs, którego forma będzie podobna do „Loterii", więc nie ustawajcie w nadsyłaniu korespondencji, a może wygracie w konkursie, o którego istnieniu nie wiecie ani Wy, ani my.

Redakcja

SAVEGAMY

Liczba przychodzących od Was listów dotyczących savegamów wzrosła w ciągu ostatnich tygodni kilkunastokrotnie. Bardzo mnie to cieszy, jako że po pierwsze pozwala na zwiększenie objętości rubryki (choć dzieje się to kosztem innych materiałów, chyba będziemy musieli przemyśleć kilka rzeczy), po drugie pozwala na dokonywanie selekcji i publikowanie tych Waszych listów, które są naprawdę dobre. Nie oszukujmy się – rozgryzienie niektórych savów jest tak banalne, że nie warto o nich wspominać, w niektórych zaś przypadkach chodzi o gry których nie pamiętają najstarsi górale. W miarę możliwości wolimy nie sięgać do tych tytułów, zwłaszcza, jeśli mamy na podorędziu coś świeższego.

Teraz kilka uwag natury czysto technicznej. O tym, że na kopercie dobrze jest napisać „savegamy", żeby list szybciej trafił do właściwej przegródki, w większości przypadków już pamiętacie, co znakomicie ułatwia pracę Deanowi (właśnie się chłopakowi zaczyna rok akademicki, będzie się musiał pozwijać żeby ze wszystkim zdążyć). Po drugie (to zresztą dotyczy całej poczty jaka do nas przychodzi): piszcie swoje adresy nie tylko na kopertach, ale i w środku, na kartce listu. Wyobraźcie sobie jaka to przyjemność obłożyć się stosem kartek z listów, starając się pamiętać który z nich jest z której koperty, albo segregować listy przy każdej próbie sprawdzenia co jest w nich opisane wyjmując list z koperty i wkładając go tam z powrotem. Sprawa trzecia – piszcie starannie i wyraźnie, bo często Wasze gryzmoły uniemożliwiają skorzystanie z jakiegoś listu. Pół biedy w tekście, tam można się domyśleć o co chodzi z kontekstu, ale umiejętnie nabazgrana cyfra może być 6, 8 lub 9 a nawet 3 przy odrobinie dobrej woli. Zgadywanie o co tu chodzi jest cokolwiek ryzykowne, nie sądzicie? Najbezpieczniejsze rozwiązanie to wydrukowanie listu, choćby na byle jakiej igłówce (aby taśma była w porządku). I ostatnia sprawa (na dziś) – starajcie się pisać jasno i zrozumiale. Najlepiej po napisaniu listu schować go na trzy dni do szuflady a nie biec od razu z wywalonym ozorem do skrzynki pocztowej. Te trzy dni naprawdę nie wpłyną na los Wszechświata, a są warte odczekania. Jeżeli po tych trzech dniach przeczytacie swój list i zrozumiecie wszystko co napisaliście, tudzież nie będziecie mieć żadnych wątpliwości że inni też to zrozumieją – idźcie na pocztę. W przeciwnym wypadku poprawcie swój tekst, bo inaczej list muszę odrzucić – np. konia z rzędem temu, kto nie mając gry zrozumie o co chodzi w takim dziwolągu:

Air Bucks vs Airline

Wejdź do pliku x.AIR, gdzie x to Twój pseudonim (na razie wszystko jasne, choć wchodzenie do pliku to błąd językowy). Na początku pliku są rodzaje samolotów. Wybierz jaką chcesz podrobić maszynę. (Rozumiecie co to znaczy „podrobić maszynę"? Bo ja nie.) Odlicz od pierwszej litery nazwy wybranego samolotu 12 bajtów. W 12. i 13. bajt wpisz 90 07h i będziesz mógł kupić niedostępny samolot. Aby kupić samolot z dużym zyskiem w bajty od 14. do 17. wpisz 00 00 00 FFh. Żeby zmienić właściwości samolotu wpisz w bajty: 18-19. – FF 7Fh (zasięg), 20-21. – FF 7Fh (pojemność), 22-23. – FF 7Fh (szybkość).

I co z tym zrobić? Część informacji jest jak najbardziej w porządku, ale niektóre są do niczego, bo nijak nie wiadomo o co chodzi. Gdyby to był skrypt do naszego edytora... nie byłoby problemu. Dobrze, starczy tego starczego zrzędzenia, bierzemy się za koperty i listy i jedziemy. Na pierwszy ogień pójdzie (który to już raz?)

UFO – Enemy Unknown

W pliku SOLDIER.DAT cztery bajty przed imieniem żołnierza wpisana jest (jeśli jest ranny) liczba dni przez które będzie leczony. Wpisując tam zero można go od ręki uzdrowić. Taka ładna, malutka informacyjka nadesłana przez Maćka Jurka z Bydgoszczy.

TFX

Marcin Cyganiak latał i latał, aż się dolatał – zestrzelili go i jego kariera skończyła się trzema literkami KIA. Wbrew wszystkiemu (a zwłaszcza zdrowej logice) udało mu się z tego wylizać. Choć pliki TFXSAV.* mają zmienną długość, pewne informacje są w nich zawsze zapisywane w tych samych miejscach. Najważniejsza informacja (status pilota) zawarta jest w pod ofsetem 004Fh – 00 to active, 01 – retired, 02 – busted, 03 – MIA, 04 – KIA. W bajtach od 0053h do 0056h znajdują się informacje o zakończonych misjach (znowu nie bardzo wiadomo o co chodzi, niech żyje zręczność w formułowaniu myśli – czy ta inforamcja jest zapisana w pojedynczych bitach, czy to chodzi o liczbę zakończonych misji?). W bajtach pod adresami 0043h do 0046h zapamiętana jest liczba punktów, 0057h-005Ah to liczba wylatanych godzin. A-A kills zapamiętane są w bajtach 0047h-004Ah, a A-G kills pod 004Bh do 004Eh. Też nie wiem o co chodzi, jako że akurat TFX-em nie latałem.

Megarace

Damian Grela przyjrzał się zawartości plików *.sav. W bajtach 04h i 05h ukryta jest liczba punktów (podzielona przez dziesięć). Pod adresem 06h zapamiętany jest poziom na jakim gramy: 01 to NOVICE (easy) a 02 HARDENED (hard). 08h i 0Ah zawierają numer aktualnej trasy, do obu należy wpisać tę samą wartość z zakresu 00-0Fh. Wpisanie w bajty 64h-67h czterech wartości FFh daje możliwość wyboru wszystkich tras (zapewne dostęp do nich kodowany jest pojedynczymi bitami). I w końcu wpisanie w bajtach 68h, 6Ah, 6Ch, 6Eh, 70h, 72h, 74h i 76h liczby 01 powoduje uaktywnienie poszczególnych samochodów (to jest cytat, sam go nie do końca rozumiem).

Teraz zestaw kilku tytułów którymi zajął się Tomek Zdych. Najpierw

Gunship 2000

Liczba punktów zapisana jest w bajtach 114. i 115. (dziesiątkowo), w kolejności młodszy bajt, starszy bajt. W 110. i 111. bajcie zapisana jest liczba wylatanych misji. 83. bajt to godło z jakim się lata (0 – tarcza, 1 – indianin, 2 – orzeł itd.) 84. bajt – stopień wojskowy (0 – VOC, 1 – WO1, 2 – CW2 i tak dalej, aż do 17h - Brigadier General). 86.bajt – status pilota (0 – replacement, 1 – active, 2 – retired, 3 – MIA, 4 – KIA; korzystając z okazji tłumaczę na polski, że retired to wysłany na emeryturę, MIA to zaginiony w akcji czyli Missed In Action, KIA to zabity w czasie akcji czyli Killed In Action).

Solidarność

To jeden z tych tytułów tak starych, że aż dziw że ktoś jeszcze w nie gra. Poczynając od 79. bajtu co 108 bajtów (znowu adresy decymalnie) znajdują się najstarsze bajty liczb opisujących fundusze regionów. Trzeba tam powpisywać 50h żeby uzyskać maksymalną ilość forsy.

Crazy Cars III

Savem jest plik CCIII.DAT (modyfikowany tylko w wypadku awansu do wyższej klasy rozgrywek). Plik ma liczoną sumę kontrolną (niestety Tomek nie znalazł, w którym miejscu jest ona zapisywana). Ilość posiadanych pieniędzy jest zapisana w bajtach znajdujących się pod adresami 133, 134 i 135 (ten ostatni jest najstarszy). Oczywiście nie da się go łatwo zmienić, bowiem gra wykryje taką zmianę i skasuje wszystkie zapisane informacje, a wtedy nic, tylko grać od nowa. Tomek proponuje operację polegającą na zmniejszeniu bajtu spod adresu 139 (3. litera nazwiska gracza) o tyle samo, o ile zwiększamy bajt 135. Cóż, bez gry nie jestem w stanie zaproponować niczego lepszego, choć mogę wyjaśnić jak działa najprostszy system sumy kontrolnej – dodaje się do siebie wartości wszystkich bajtów (albo słów, albo podwójnych słów) znajdujących się w pliku, poczym na koniec pliku dopisuje się jeden, dwa lub cztery bajty takiej sumy (pomijając ewentualne przepełnienia przy sumowaniu). Z listu Tomka wynika, że może chodzić o jeszcze inny wariant – mogą być liczone sumy co drugiego, co czwartego bajtu... Tu już trzeba pokombinować i pogimnastykować szare komórki.

Tomasz Krasuski zajął się dwoma grami, niestety w danych do jednej z nich popełnił poważny błąd (podał pewien adres dwa ra-

zy – za każdym razem inaczej). Skoro tak, to zajmiemy się tylko drugą z przysłanych przez niego gier, którą jest

Epic Pinball

Można w nim na dwa sposoby zafundować sobie nieskończoną liczbę kul. Po pierwsze, wystarczy w pliku CONFIG.PIN wyzerować bajt 10Bh. Drugi wariant jest nieco bardziej skomplikowany, jako że należy się zająć wszystkimi ośmioma plikami wykonywalnymi. Znajdujące się pod podanymi adresami podane ciągi bajtów zmieniamy na 90h 90h 90h 90h (czyli sekwencję czterech rozkazów NOP – nie rób nic):

ep1.exe	34D0D	FE 06 37 68
ep2.exe	36AD1	FE 06 58 55
ep3.exe	336B7	FE 06 C1 4D
ep4.exe	338C8	FE 06 55 59
ep5.exe	3049D	FE 06 D2 43
ep6.exe	37FF6	FE 06 BB 60
ep7.exe	34356	FE 06 1E 55
ep8.exe	37932	FE 06 AE 4F

Przyznam, że jako znanemu leniowi bardziej podoba mi się pierwszy sposób, wymagający mniej pracy.

Od naszego starego czytelnika i stałego listopisacza (zmienił ksywę, żebyśmy nie poznali że to o niego chodzi, ha ha ha) Macieja Lwa-Mirskiego, dostaliśmy oprószone gipsem z jego nogi trzy kawałki, z których na razie wykorzystujemy tylko dwa, bo UFO zaczyna nam się powoli przejadać jako temat.

Relentless

Jak się zająć życiem już pisaliśmy, teraz uzupełnienie – co zrobić z niskim stanem zawartości kieszeni (w Zawichoście wystaje płótno!). Savy znajdują się w plikach Sxxx.LBA (xxx to numer wybrany przez grę, {water mode on} według obserwacji pewnego zaprzyjaźnionego meteorologa jest to wartość drugiej pochodnej temperatury na Śnieżce po czasie, pomnożonej przez chwilową odległość Ziemi od Księżyca, z tak obliczonej wartości należy wyciągnąć pierwiastek, zapisać go heksadecymalnie i wykonać XOR-owanie z liczbą królików na Madagaskarze; jeśli wynik Wam się nie zgadza, znaczy, że rąbnęliście się w obliczeniach albo macie niedokładny termometr). Kasa zapisana jest w bajtach 10Ah i 10Bh. Bezpieczną wartością do wpisania jest 6262h, co daje około 20 tysięcy właściwych jednostek płatniczych, emitowanych przez właściwy bank. {water mode off}

Warcraft

Ci co grali wiedzą, Ci co nie grali nie wiedzą co dobre. Żeby wygrać trzeba posiadać nie tyle lepszych żołdaków, bo tych sobie zawsze można wyćwiczyć, co lepsze zaopatrzenie. Drewna i złota! W plikach SAVEx.SAV (x to po prostu liczba porządkowa, żadne Śnieżki i Księżyce) zmieniamy bajty 60Ah do 60Dh (to będzie drewno) i 61Eh do 621h (to będzie złoto). Jak się wszędzie wpisze 64h, wszystkiego mamy powyżej miliarda jednostek. Teraz przegrać to duża sztuka (choć jest to możliwe, tylko trzeba się trochę postarać albo zagapić).

Tomasz Nędza (chyba tak się on nazywa, niestety „e" bądź „ę" bardzo słabo się wydrukowało), przysłał informacje o:

Premier Manager 3

Zmian dokonuje się w pliku GAMExB w katalogu SAVES. Należy w nim znaleźć nazwę swojej drużyny, po której znajduje się nasz pseudonim. Na obie rzeczy przeznaczone jest 16 bajtów, po których trzy bajty przeznaczone są na zapisanie kasy. Wpisanie tam FFFFFFh da nam lekko ponad 16 milionów kolorów (tfu, poplątało mi się z kartą True Color). Można również zmienić parametry zawodników – w pliku GAMExC. Nazwiska zajmują 12 bajtów, dwa bajty dalej znajduje się pierwsza umiejętność, można tam wpisać 63h (czyli 99 decymalnie) i sprawdzić jakie są tego efekty w statystykach gracza.

Cannon Fodder 2

W pliku NAZWA.CF pod adresami 6F2h i 6F3h zapisana jest liczba żywych żołnierzy, a pod adresami 6F0h i 6F1h liczba żołnierzy martwych. Można dowolnie modyfikować wielkość swojej armii.

Paweł Lubryczyński wziął się ostro do roboty i nadesłał chyba najwięcej propozycji spośród wszystkich tegomiesięcznych korespondentów (choć jeden jego list trochę się przeleżał, zwiększając tym samym objętość poczty). Zaczniemy od gry

Sharkey's 3D Pool

właściwie za starej żeby się nią zajmować, ale właśnie wydanej w Kolekcji Klasyki Komputerowej, więc wspomnimy i o niej. W pliku POOL.DAT zapisane są poczynając od offsetu 524 (decymalnie) liczby posiadanych zielonych (z listu wynika, że na każdą liczbę przeznaczone są cztery bajty, z których wykorzystuje się tylko trzy, ale może być trochę inaczej). Jakby nie było jeśli nasz gracz ma numer jeden w bajty 524, 525. i 526. (dec) wpisujemy 7F 96 98h i zostajemy krezusem. Tym samym sposobem można spowodować bankructwo któregoś z konkurentów, wpisując mu same zera (ostatniemu w bajty 568, 569. i 580).

On The Ball Cup Edition

Stan gry zapisywany jest w plikach x.AN2, gdzie x to numer zapisu. Znajdź nazwisko swojego piłkarza i odlicz od pierwszej litery nazwiska 22 bajty (szkoda tylko, że nie napisałeś czy liczyć do przodu czy do tyłu, zapewne do przodu, ale wątpliwość jest). W 22. bajcie wpisujemy 07 a w 23. 14h i mamy najlepszego zawodnika (co by to nie znaczyło). W 24. bajcie zapisana jest pozycja – 01 to bramakarz, 02 obrońca, 03 sweeper (też nie wiem jak to przetłumaczyć, ale wychodzi to takiego obrońcę, co kosi wszystko wyższe od trawy bez zadawania głupich pytań), 04 pomocnik/obrona, 05 lewy skrzydłowy, 06 prawy skrzydłowy, 07 pomocnik/napastnik, 08 napastnik.

Colonization

Zanim wykonasz jakikolwiek ruch jakimkolwiek statkiem zapisz stan gry i w pliku COLONY0x.SAV pod offsetem 2532 znajdziesz miejsce na uzupełnienie stanu kasy (FF FF FF 7Fh proponowane przez Pawła uważam za przegięcie).

F15 Strike Eagle III

Po uruchomieniu F15 i utworzeniu nowego pilota w pierwszej skrzynce z lewej strony (nic nie rozumiem, ale widocznie tak tam jest w tej grze) wyjdź i zajmij się plikiem ROOSTER. W bajcie 37. (chyba dziesiętnie) zapisany jest stopień wojskowy (od 00 – 2nd Lt. do 06 – General). 38. to status pilota (00 – nieaktywny, 01 – aktywny, 02 – emeryt, 03 – MIA, 04 – KIA). W bajtach 70. do 73. zapisane są Twoje punkty, a wypełnienie przestrzeni od 40. do 62. bajtu wartością 0Ah i dodatkowo dopisanie w bajcie 89. wartości 7Fh spowoduje, że baretek będziesz miał jak radziecki generał, weteran obu wojen światowych.

Teraz wreszcie będzie coś dla miłośników RPG (jakoś zdominowały nas w tym numerze punkty, stopnie wojskowe, odznaczenia i pieniądze). Tomasz Nowakowski męczył grę

Ultima 5

aż w końcu zdenerwowany sięgnął po plik SAVED.GAM. I co mu wyszło? W bajtach 2. do 9. znajduje się imię gracza (to akurat musiało być łatwe do wykrycia). Bajt 11. to płeć (0B mężczyzna, 0C kobieta, ciekawe, czy inne wartości spowodują zmianę głównego bohatera na jakieś inne stworzenie?) Bajt 12. opisuje profesję, 13. kondycję (niestety, Tomek nie podał jakie wartości powinny się tam znajdować, a jedynie listy znaczeń: Avatar, Bard, Druid, Fighter, Mage, Palladin, Ranger, Shepherd, Tinker oraz Good Health, Poisoned, Asleeped; podejrzewam, że kolejność w jakiej są one podane nie jest tutaj bez znaczenia). Teraz zaczynają się współczynniki postaci: bajt 14. to Str. (siła), 15. to Dex., 16. to Int., 17. to Magic, 18. to aktualna liczba punktów zdrowia (życia) a 20 to ich maksymalna liczba (sądząc po przeskoku – pozostałe współczynniki są co jeden bajt, a te dwa co drugi, liczba punktów życia jest zapisywana w dwóch bajtach). Bajty 22. i 23. odpowiadają za punkty doświadczenia, a bajt 24. za poziom doświadczenia.

Od bajtu 27. zaczyna się wyposażenie, i tak: 27. to nakrycie głowy (00 Leather Helmet, 01 Chain Coif, 02 Iron Helmet, 03 Spaked Helmet), bajt 28. to zbroja (09 Cloth, 0A Leather, 0B Ring Mail, 0C Scale Mail, 0D Chain Mail, 0E Plate, 0F Myst. Armor). Bajt 29. to zawartość pierwszej ręki (broń lub tarcza), 30. to druga ręka, w której można trzymać wyłącznie broń. Tarcze mają numery od 04 do 08 (Small, Large, Spaked, Magic, Jevelled Shield), od 10h do 29h są różne rodzaje broni, z grubsza rzecz biorąc wyższe numery odpowiadają lepszym broniom. Tomek zachwala magiczny topór (26h). W bajcie 31. zapamiętany jest pierścień – 2Ah to Invisible Ring, 2Bh to Protection Ring, 2Ch to Regeneration Ring. 32. bajt zawiera informację o amuletach. Dalej można znaleźć i inne rzeczy – w bajtach 514. i 515. zapisana jest ilość żywności, dwa następne (516. i 517.) to ilość niesionego złota, 518. to klucze, 519. kamienie szlachetne, 520. pochodnie a 521. to takie coś do wspinania się.

Zostało mi jeszcze kilka listów, ale zdaje się, że przekroczyłem już wszelkie limity miejsca i jutro podczas składania tesktu będzie trzeba kawałki wyrzucić żeby się wszystko zmieściło na dwóch stronach. Postaram się do tego nie dopuścić upychając tekst na stronie kolanem. Przypominam po raz kolejny, że autorzy wszystkich zamieszczonych na naszych łamach informacji otrzymują dyskietkę shareware zawierającą najnowszą wersję edytora savegamów autorstwa Gawrona, a jeżeli już ją mają (i zanaczą to w liście) – dowolną inną. To na dzisiaj tyle.

Borek

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.

LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:



HITY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10





SHITY

1
2
3
4
5
6
7

UWAGA!

PORWALIŚMY KOPALNEGO

Nie dAlemy MU PIWA

JEŚLI nie WYŚLECIE NAM KOMPUTERA ATARI to ODETNIEMY mu DOPŁYW POWIETRZA I JESZCZE CÓŚ

UFOLUDKI

Dyzgraficy z Cefeusza-A

MY PISAĆ DO WY POWOLI, BO MY NIE WIEDZIEĆ CZY WY UMIEĆ SZYBKO CZYTAĆ. JAK JUŻ WY WIEDZIEĆ MY PORWAĆ KOPALNY. MY GO PORWAĆ Z NIENAWIŚCI DO NACZELNEGO. MY PISAĆ DO TY, EMILUS, BO MY WIEDZIEĆ, ŻE TY BYĆ JEDEN INTELIGĘTNY OSOBA W CAŁYM TYM BURDEL.

MY CHCIEĆ ZA KOPALNY 4875472307 ± 12 CUKIERKI MARKI „MICHAŁEK". WY NIE WZYWAĆ POLICJI BO MY WYKASTROWAĆ KOPALNEGO.

OKUP MA NACZELNY UMIEŚCIĆ W POCIĄG WARSZAWA WSCH. - JAROCIN O GODZ. 16^{43} ZA KIBEL W WAGON TRZECI OD LOKOMOTYWA.

GDY MY ODEBRAĆ CUKIERKI TO MY WYPUŚCIĆ KOPALNEGO I JESZCZE DAĆ MU NA PIWO.

OKUP MACIE ZŁOŻYĆ W PRZECIĄG 4 DNI OD OTWARCIE TEGO LISTU. JEŚLI WY TEGO NIE ZROBIĆ TO MY UTOPIĆ KOPALNEGO W KWAS DEZOKSYRYBONOKLEINOWY, A POTEM ODESŁAĆ ZWŁOKI W POCIĄG JAROCIN - WARSZAWA WSCH. ZA KIBEL W WAGON TRZECI OD LOKOMOTYWA. JEŚLI WY NIE DAĆ NAM „MICHAŁKI" TO MY WTEDY PORWAĆ HASZAKA, ALE WTEDY WY MUSIEĆ DAĆ NAM CUKIERKI „KRÓWKI".

PODPISALI:

AMBASADOR UFOLUDKÓW NA ZIEMI
MARCIULIONIS

ZASTĘPCA TEGO WYŻEJ
MNIETEK PODNIETEK

MEGAGAME – I Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych o Puchar TOP SECRET

Wreszcie będzie można zagrać, wygrać, odebrać nagrodę (wszystko o nagrodach w numerze listopadowym!) i otrzymać tytuł Mistrza Polski w elektronicznej rozgrywce! Organizatorzy imprezy: Fundacja Pomocy Społecznej EVA i redakcja naszego pisma mają zaszczyt zaprosić wszystkich chętnych do uczestnictwa w MEGAGAME – I Mistrzostwach Polski w Grach Komputerowych o Puchar TOP SECRET, które odbędą się w dniach 1-3 grudnia 1995 roku w klubie Wojskowej Akademii Technicznej przy ul. Kaliskiego 25A w Warszawie (dojazd z centrum autobusami 105, 109, 523 i tramwajem 20). Warunkami uczestnictwa są mieszczenie się w przedziale wiekowym 13-21 lat i opłacenie wpisowego.

Mistrzostwa podzielono na trzy kategorie, każda będzie rozgrywana w ciągu jednego dnia na komputerach PC, które zostaną dostarczone przez firmy MCompStudio i NCM Computer Systems. Oczywiście nie trzeba brać udziału we wszystkich. W każdej będą przyznane tytuły i nagrody.

Dzień pierwszy /1.12 – piątek/ twarzobicia

Tego dnia zmierzą się ze sobą amatorzy szczękobicia. Do eliminacji można się będzie zgłaszać już od godziny 13.00 w holu klubu. W eliminacjach będzie wyłonionych 48 zawodników przechodzących do II rundy, która rozegrana zostanie pucharowo (dojdzie w niej także 16 zawodników wyłonionych na Gambleriadzie). Druga runda wyłoni 4 zawodników przechodzących do finału. W finale walczyć będzie każdy z każdym.

Oto gry, które należy przećwiczyć. Dwie z nich pojawią się na sali (pierwsza w eliminacjach, druga w drugiej rundzie i finale; w nawiasach podajemy dystrybutorów):

1. „FX Fighter" (CD-Projekt)
2. „Mortal Kombat II" (Mirage Software)
3. „One Must Fall 2097" (xland)
4. „Super Street Fighter II Turbo" (Licomp)
5. „Ultimate Body Blows" (MarkSoft)

Dzień drugi /2.12 – sobota/ symulatory

W drugim dniu pole dla miłośników symulatorów. Potykać się będą head to head (pojedynek jeden na jednego) według reguł takich samych jak w dniu pierwszym (eliminacje, runda pucharowa i każdy z każdym) z tym, że do II rundy awansują 32 osoby (i 8 wyłonionych w eliminacjach na Gambleriadzie). Zapisy do eliminacji przyjmowane będą od godziny 9.00 w holu klubu.

A oto gry spośród których wybierzemy właściwą do walki (w nawiasach podajemy dystrybutorów):

1. „1942" (IPS Computer Group)
2. „Fighter Wing" (Digital Multimedia Group)



Dzień trzeci /3.12. – niedziela/ – OPEN

Zostanie wtedy rozegrana najtrudniejsza, pucharowa kategoria, w której zawodnicy będą musieli się wykazać świetnym opanowaniem kilku gier. Praktycznie w każdej rundzie będzie się grało w co innego. Obowiązywać będą reguły takie same jak w dniu pierwszym (eliminacje z których wyłonionych zostanie 64 zawodników, runda pucharowa i finał, w którym zawodnicy zmierzą się w systemie każdy z każdym). Jedyną różnicą w stosunku do dnia pierwszego będzie godzina zapisów – 9.00. Miejscem zapisów będzie hol klubu Wojskowej Akademii Technicznej.

Oto kolejna, ostatnia i najważniejsza lista gier, gier do kategorii open (wylosowane będzie tylko kilka tytułów z podanych poniżej; w nawiasach nazwy dystrybutorów danego programu):

„Alien Breed 3D" (MarkSoft)
„BC Racers" (Mirage Software)
„Dark Forces" (IPS Computer Group)
„Descent" (CD-Projekt)
„Drug Wars" + „Game Gun" (CD-Projekt)
„Epic Pinball III" (xland)
„Flipper" (xland)
„Lamborghini" (Mirage Software)
„Litil Divil" (Licomp)
„Need of Speed" (IPS Computer Group)
„Project X" (MarkSoft)
„Sensible Soccer" (MarkSoft)
„Zool 2" (Licomp)

Prócz grania i obserwowania grających można będzie także zakupić gry, by potrenować w domu przed przyszłoroczną edycją mistrzostw, oraz obejrzeć wystawę sprzętu i oprogramowania komputerowego.

Dochód z imprezy przeznaczony zostanie na działalność statutową Fundacji EVA - ferie zimowe '96 dla dzieci z domów dziecka i rodzin ubogich.

Zostań mistrzem, pomóż dzieciom!

P.S. Organizatorzy informują, że nie opłacają dojazdu, wyżywienia i ewentualnego noclegu zawodników.

1 A IV Network$



Motto:

„Stacja Czczew... Pociąg pancerny do Wołomina odjedzie... Proszę wsiadać drzwi zamykać! Matko! Myj owoce po jedzeniu!"

Stefan Friedmann, Jonasz Kofta
„Dialogi na cztery nogi"

To już czwarte wcielenie zaprojektowanego przez japońską firmę Artdink w 1986 roku „A Traina", znanego w Polsce w wersji III wydanej przez firmę Maxis. Tym razem nad efektem końcowym wraz z programistami japońskimi pracowali Francuzi z Infogrames. Trzeba przyznać, że z niezłym skutkiem, gdyż wprowadzono sporo pożytecznych i urozmaicających grę nowinek.

Czym rządzimy?

W „A IV Network$" zajmujemy miejsce zaginionego menedżera Dwighta Owena Burnsa, który zniknął w tajemniczych okolicznościach. Zaginionego gra James Coburn, znany prezenter CNN, który pojawiając się na ekranie pokazuje, że Dwight Owen Burns nie zginął tak do końca.

Tak czy inaczej trzeba objąć jego stanowisko, dodajmy stanowisko w międzynarodowej firmie dysponującej znacznym kapitałem.

Teraz wystarczy wybrać prędkość gry, a następnie jeden z 10 scenariuszy (w wersji dyskietkowej jeden z 5). W zależności od scenariusza musimy się skoncentrować na jednej z 3 czynności: rozwoju linii komunikacyjnych, rozbudowie miasta bądź handlu nieruchomościami oraz grze na giełdzie.

Pierwszy rodzaj działalności polega na budowie torów i dróg, stacji i przystanków. Na tak przygotowane trasy wypuszczamy pociągi i autobusy o różnej szybkości i ładowności, by przewozić pasażerów (autobusy i kolej) oraz towary (kolej). Za to oczywiście pobieramy opłaty. Cały problem sprowadza się do dostosowania szybkości i pojemności pojazdu (czyli tak naprawdę kosztów eksploatacji) do zysku, jaki może wypracować linia. Każdemu środkowi lokomocji możemy dostosować rozkład jazdy do jego potrzeb: podać przystanki, na których musi się zatrzymać, które ma mijać, a na których powinien zawrócić, określić dni, w które nie będzie jeździł, podać godzinę odjazdu z danego przystanku.

Drugim sposobem zarabiania gotówki w grze jest wznoszenie budynków. A wybór mamy szeroki: hotele, motele, pokoje Bed&Breakfast, sklepy, wieżowce do wynajęcia, apartamenty mieszkalne, kościoły, parki, lasy, wesołe miasteczka, przystanie, muzea, a i to stanowi tylko niewielka część naszych możliwości konstrukcyjnych. Wszystko, niestety, kosztuje dość słono i trzeba się dobrze zastanowić zanim cokolwiek się postawi.

Budowanie wiąże się niejako ze wzrostem wpływów z tytułu przewozów, wszak budując dzielnicę mieszkaniową odległą od biur i ciągnąc między nimi linię autobusową mamy niemal pewny sukces finansowy.

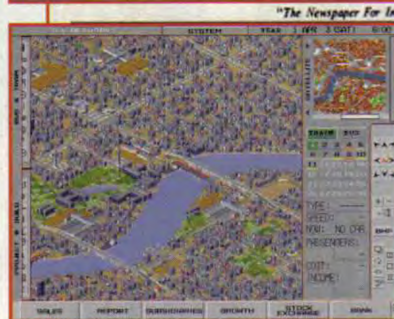
Prócz standardowych inwestycji mamy również projekty duże i jeszcze większe. Wśród dużych znajdziemy budowę mostu (kolejowy lub drogowy), lotniska, tunelu czy portu. Wielkimi inwestycjami są budowa superszybkich kolei TGV lub MAG-LEV, przy czym już po wyznaczeniu trasy, którą ma przebiec linia kolejowa i wydaniu pieniędzy (setki milionów dolarów), może się okazać, że konkurent postawił na jej drodze wieżowiec i nie ma szans na dokończenie budowy. Zawsze możemy się wtedy powiesić (innych wyjść nie znam).

Ostatnim źródłem dochodów są operacje giełdowe. Chodzi w nich nie tylko o to, by zarobić spekulując akcjami, ale również wykupić pakiety kontrolne określonych firm i nie dać się samemu wykupić (jedno z możliwych zakończeń gry).

Akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym, który możemy przyspieszyć bądź spowolnić lub w ogóle zatrzymać (np. coś budując). Od czasu do czasu spotykają nas drobne wyróżnienia w rodzaju: firma A IV wybudowała pierwszą szkołę (muzeum, akwarium, kościół, pomnik), co pozytywnie wpłynie na cenę akcji (jakoś nie zauważyłem); notujemy też porażki (terroryści napadli na szkołę, któryś z naszych kierowców spowodował wypadek) i klęski żywiołowe (np. pożar, powódź, recesja), przez które spadają kursy naszych akcji bądź zmniejszają się wpływy do naszej kasy z tytułu przejazdów, wynajmów itp. Wszystkie wydarzenia pokazane są albo w konwencji gazety albo fragmentu informacyjnego programu telewizyjnego stacji n-tv (wstawki filmowe), nadającej zresztą z satelity. Wyglądają świetnie, podobnie jak intro będące fragmentem programu CNN prowadzonego przez Katherine Sparks, a później uchylające rąbka tajemnicy sceny z Jamesem Coburnem.







Cash starved A IV group sell its shares





Scenariusze

Choć z grubsza chodzi w nich o to samo, zarobienie masy pieniędzy, to jednak postawione przed nami taktyczne cele i środki, których mamy użyć do ich osiągnięcia, zdecydowanie się w nich różnią. Nie będę streszczał każdego ze scenariuszy, bo miejsca mało, a mistrzów w przepisywaniu instrukcji i tak nie prześcignę, więc podam tylko w skrócie: w najprostszym nie trzeba robić prawie nic; w pozostałych trzeba usprawnić sieć komunikacyjną, czasem wybudować ją niemal od początku lub tylko sporządzić nowy rozkład jazdy, niekiedy pobudować całe miasto, kiedy indziej tylko rozwinąć jedną z jego części, z rzadka należy zdobyć pakiet kontrolny jakiejś firmy ważnej na danym rynku.

Jak widać rozrywek nie brakuje, a zazwyczaj w scenariuszu pojawia się po kilka problemów. Zabawa gwarantowana.

Porady konstrukcyjne

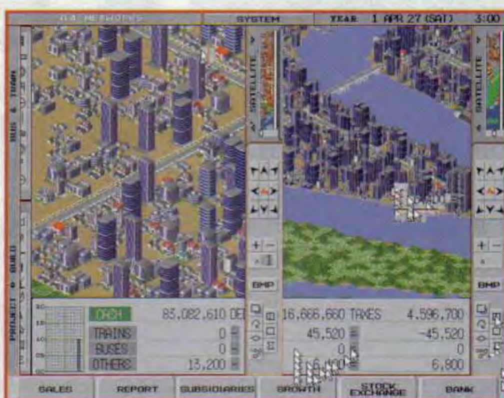
1. Wykupować ziemię w atrakcyjnych miejscach (centrach miast). Niezbędna jest także w okolicach stacji, gdzie bywają dowożone koleją materiały budowlane (wykupiona ziemia może się później przydać – w okolicy stacji nabiera wartości).





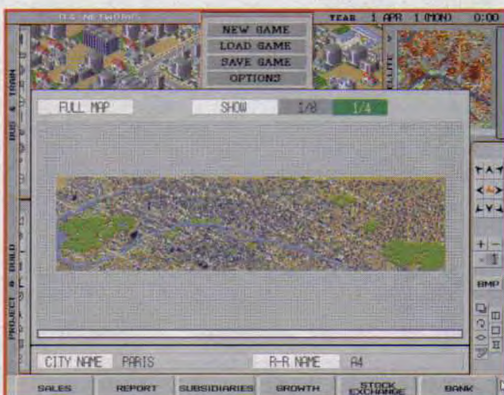
NETWORK$













2. Zawsze upewnij się czy droga lub tory, po których chcesz puścić pojazd nie mają wad konstrukcyjnych (np. czy tory są połączone). Inaczej Twój pojazd może nie móc dojechać do miejsca przeznaczenia, a późniejsza naprawa może być trudna, o ile nie niemożliwa (np. jeśli nad miejscem, gdzie powinny łączyć się tory wyrośnie wiadukt).

3. Nigdy nie zdejmuj pociągów na przejazdach kolejowych, ponieważ pozostaną zamknięte. Gdy chcesz zdjąć pociąg towarowy, poczekaj aż rozładuje towar. Gdy zdejmiesz go z towarem, ten przepadnie.

„A IV Network$" kontra „Transport Tycoon", czyli próba reasumpcji

Choć obie gry traktują o zarządzaniu firmą budującą linie komunikacyjne, z pewnych względów są nieporównywalne. „Transport Tycoon" koncentruje się znacznie bardziej na transporcie (dochody czerpiemy tylko z tego źródła), podczas gdy „A IV" ogarnia i inne pola zainteresowań międzynarodowej korporacji komunikacyjnej. Stąd też w „TT" bezpośrednio możemy kontrolować transport lotniczy i wodny. W „A IV" budujemy co prawda porty i lotniska, lecz samoloty i statki rządzą się własnymi prawami. Jest za to w „A IV" możliwość budowy „napowietrznej" kolejki miejskiej i metra (z czym wiąże się możliwość spojrzenia na mapę z różnych wysokości, nawet z podziemi), choć to ostatnie to zwykła kolej, tyle że prowadzona pod ziemią, co kłóci się z rzeczywistością. W „A IV" możemy pomagać w rozwoju miasta wznosząc budynki, podczas gdy w „TT" nie jest to potrzebne (i możliwe), gdyż już samo poprowadzenie linii komunikacyjnej daje silny impuls do budowy komputerowym inwestorom.

Nie będę więc porównywał nieporównywalnego (choć jak ktoś chce, to z pewnością może) opisując wady i zalety „A IV" na tle „TT" (o którym już pisałem). Zaczynając od zalet, bo tych jest znacznie więcej, należy stwierdzić wspaniałą grafikę (widok miasta wieczorem wprost cudny; chyba się roztkliwiłem), popartą świetnej jakości digitalizowanymi filmami ze wspaniałymi, wyraźnymi speechami. Strona merytoryczna, jakkolwiek nie bez skazy, prezentuje się nader okazale: zadania, zwłaszcza w bardziej zaawansowanych scenariuszach, złożone, możliwości rozwiązania mamy masę, konkurencja się rozbestwia, kasy mało – słowem grać, nie umierać (a można siedzieć przy grze godzinami, na co sam jestem dowodem).

Atoli w tej beczce miodu znalazła się łyżka dziegciu. Kiedy widzę jak las budują z półfabrykatów przywiezionych wprost z fabryki lub Wyspy Kajmany w śniegu (o różnicach w czasie wschodu i zachodu słońca nie wspominam), to zaczynam wątpić, że jestem normalny (bo albo ja, albo...). Jednak najbardziej nie spodobał mi się sposób, w jaki można usunąć spod mostu autobus, który w tymże delikatnym miejscu miał wypadek, a ściślej brak takowego sposobu. Skończyło się to tym, że co parę dni czytałem, że zdarzył się wypadek, rozpoczynało się postępowanie wyjaśniające, zapadał niekorzystny dla mnie wyrok (kosztuje to 5 mln) i tak do śmierci. Przykre, co?

Niemniej zgrzeszyć warto, bo „A IV Network$" to kawał dobrej, wciągającej i pouczającej symulacji ekonomicznej.

Sir Haszak

Producent: Infogrames
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: Mirage
Komputery, na których chadza: PC 386, 4 MB RAM, SVGA; wersja CD – napęd CD-ROM 2x

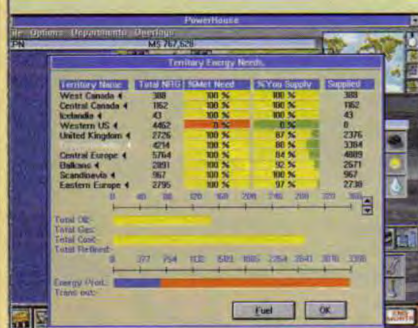
Jest taktycznie







PowerHouse



Ludzi w świecie przyszłości nurtuje tylko jeden problem – skąd wziąć energię (co się stało z dotychczasowymi zasobami, nie wiadomo). Przypomina więc to trochę Mad Maxa, ale miejsce bezwzględnych wojowników szos zajęli nie mniej bezwzględni poszukiwacze energii. Cztery wielkie korporacje stają do wyścigu, którego celem jest zaspokojenie światowych potrzeb energetycznych i ciągnięcie płynących stąd zysków. Nie muszę chyba dodawać, że na czele jednej z firm stoisz TY. Musisz przeżyć do 100 lat i osiągnąć najlepsze wyniki finansowe, zostać największym dostawcą energii na świecie i utrzymać środowisko w czystości. Z tego zostaniesz rozliczony na końcu.

Przesłanki rozwoju

Na początku masz tylko nazwę, gotówkę (śmiesznie małą, choć wyrażoną w milionach dolarów) i jedno terytorium wyznaczone przez Narody Zjednoczone do eksploracji. Teraz należy wynająć ekipy poszukiwawcze i rozpocząć badania terenu. Równolegle z poszukiwaniami surowców energetycznych możemy rozpocząć badania naukowe nad pozyskiwaniem, transportem i gromadzeniem energii. W sumie do przebadania mamy 15 dziedzin. Oczywiście skromne fundusze nie pozwolą nam na zajęcie się więcej niż 3-4 dziedzinami, na których powinniśmy się skupić do czasu napływu gotówki (trzeba wierzyć, że kiedyś ten czas nadejdzie).



Gdy już odkryjemy, co kryje fragment lądu powierzony nam do badań, możemy przystąpić do budowy instalacji. Najlepiej budować tam, gdzie znajduje się najwięcej surowca, nad pozyskaniem którego prowadzimy badania. Jeśli jest to energia bazująca na kopalinach (węgiel, ropa naftowa, gaz ziemny), będziemy musieli się liczyć z wybudowaniem elektrowni (w przypadku ropy naftowej także rafinerii). Podnosi to koszty, ale wychodzą one dwu- czy trzykrotnie mniejsze od budowania źródeł energii alternatywnej. Klasyczne zasoby energii mają jednak cztery zasadnicze wady: kiedyś się w końcu wyczerpują (długość eksploatacji zależy od wielkości złoża kopalin), mocno zanieczyszczają środowisko, dość długo trwa otwieranie nowej kopalni (szybu), złoże może zalegać na różnych głębokościach, tak więc by je wykorzystać w całości należy osiągać coraz bardziej zaawansowany poziom technologiczny.

Alternatywna energia, pod którą rozumiemy energie słoneczną, fal morskich, geotermiczną (ciepła ziemi), wodną (prąd rzek), wiatru, atomową wymaga dość kosztownych instalacji, ale praktycznie się nie wyczerpuje.

Badania naukowe w przypadku energii klasycznej pozwalają na kopanie coraz głębiej w celu docierania do coraz głębszych pokładów. W przypadku energii alternatywnej zmniejszają koszty instalacji lub zwiększają ich wydajność.

Czynnikiem, który należy brać pod uwagę podczas naszych działań jest środowisko. Zanieczyszczone ponad miarę powoduje zniszczenie istniejących instalacji. Ważne jest zatem doglądanie poziomu zanieczyszczeń własnych instalacji i czyszczenie ich ilekroć okaże się on duży (poziom MEDIUM powinien już zmuszać do działania).

Kiedy nasze elektrownie dostarczą 75% energii potrzebnej danemu terytorium, Organizacja Narodów Zjednoczonych otworzy przed nami kolejny teren ekspansji. Jeśli się nie uda zaspokoić potrzeb energetycznych danego terytorium ONZ i tak po 3 latach pozwoli wejść na kolejny rynek.

Współpraca

Prócz naszej kompanii i konkurentów istnieją także inne instytucje, z którymi prowadzimy interesy.

Pierwszą z nich jest bank. Bank o tyle dziwny, że nie wymaga określenia czasu, na jaki bierzemy kredyt. Wielkość kredytu zależy tylko od naszej aktualnej zasobności: im więcej mamy, tym więcej możemy pożyczyć. Dlatego czasem opłaca się pożyczyć maxa i potem długo nie oddawać. A odsetki w banku niech sobie rosną (17% rocznie!).

Nieco nienormalna jest także giełda. Możemy emitować akcje i kupować akcje innych spółek. Dziwne jest to, że akcje możemy emitować tylko wtedy, gdy inne spółki mają pieniądze, by je kupić. Ma to w sumie jakieś uzasadnienie, ale z drugiej strony dlaczego nie mogę inwestować jak konkurenci zdychają, a ja mam obiecujące wyniki badań i potrzeba mi tylko gotówki?! Może być nawet firma spoza branży. Pieniądze nie

1 PowerHouse

śmierdzą (chyba, że do ścieku wpadną).

Przedsiębiorstwo użyteczności publicznej to telewizja występująca w grze w postaci serwisów dezinformacyjnych stacji ENN. Prócz plotek o firmach (a to komuś rurociąg urwało, a to węgiel się skończył) przekazuje ona ważne informacje o nowo otwartych terytoriach i powiadamia o przyznaniu mało ważnych odznaczeń za największą produkcję energii, największy zysk, czy najmniejsze trucie środowiska. To ostatnie wyróżnienie stanowi niejako nagrodę pocieszenia, albowiem przyznawane jest zazwyczaj firmom, które lada chwila upadną (bankrutuje, więc nie produkuje, bo nie ma za co, więc nie zanieczyszcza).

Ostatnią, niezwykle pożyteczną instytucją są tajni agenci, których można wynająć. Mając takich agentów możemy zatrudnić ich do ochrony firmy przed infiltracją z zewnątrz, poinfiltrować konkurentów, zniszczyć konkurencji jakąś instalację, przekupić panów z ONZ, by dla nas otworzyli jakieś terytorium wcześniej niż pozostałym, podłożyć sfałszowane wyniki badań ekipom badawczym pracującym dla przeciwników, ukraść wyniki badań naukowych, słowem zrobić jakieś świństwo. Robienie świństw kosztuje, niestety, a przy tym bywa niebezpieczne. Nie zdziwmy się więc, gdy jakiś nie obdarzony większą dozą szczęścia szpieg stanie się głównym bohaterem wiadomości telewizyjnych.



Porady

1. O powodzeniu w dużej mierze decyduje kolejność graczy. Jeśli chcesz sobie ułatwić życie, zagraj jako gracz nr 1, a wszędzie będziesz pierwszy (np. przy wybieraniu terenu do poszukiwań).

2. Na początku postaw się i zniszcz parę instalacji wrogów (po jednej każdemu, aby spokornieli). Jednak nie niszcz wszystkich. Konkurenci zapożyczają się zazwyczaj w banku i zniszczenie wszystkich instalacji doprowadzi ich do bankructwa, a Ciebie do szybkiego końca gry, a chyba nie o to chodzi.

3. W każdej chwili miej gotowe ekipy odkrywcze: zaraz po otwarciu terytorium możesz wtargnąć na ziemię i zbadać jako pierwszy; jeśli nie jesteś pierwszy – staraj się zmylić ekipy poszukiwawcze przeciwnika, a jednocześnie przerzucić energię transformatorami z sąsiedniego terytorium.

4. Instaluj zawsze nieco więcej elektrowni niż potrzeba – w przypadku wysadzenia jednej z nich przez konkurencję, energię będzie dostarczała następna Twoja instalacja.

Ocena

Przyznam, że grze w „PowerHousa" towarzyszyły mieszane uczucia. Od początku wygląda on dość prosto i nie trzeba kończyć SGH (pozdrowienia dla Harry'ego), by opanować jej reguły i odnieść sukces. Cieszy zwrócenie uwagi na szczegóły w rodzaju odpłatności za wszystko: za usunięcie elektrowni, posprzątanie, podatek gruntowy. Nawet zwolnionym ekipom poszukiwawczym i agentom należy dać dwumiesięczną odprawę (a naukowcom już nie; i dobrze tak jajogłowym). Platformy morskie służące do wydobywania ropy i gazu można przesuwać. Gra pozwala automatycznie unowocześniać wszystkie instalacje. Bogaty jest zbiór statystyk, którymi dysponujemy, dość wiernie oddane rozmieszczenie bogactw naturalnych na Ziemi, możliwość wygenerowania własnej planety dla tych, którzy uważali na lekcjach geografii i występowanie źródeł energii na naszej planecie znają na pamięć. Nawet znalazł się w grze, bardzo politycznie wpleciony, wątek ekologiczny.





Ale zaraz pojawia się minus, bardzo uciążliwy, przyznam – niechlujne wykonanie. Sprzątanie, którego autorzy gry nie zautomatyzowali, przeradza się w koszmarną wycieczkę po całym świecie z szufelką i zmiotką. A trzeba je robić dość często, co przy setkach elektrowni w dalszych fazach gry staje się męczące i nudne. Nie mniej bulwersujące jest zwalnianie i zatrudnianie naukowców. Jeśli jest ich 20, nie ma sprawy. Ale jeśli mamy ich 2000? Tyle razy trzeba kliknąć myszką, by ich zatrudnić (potem drugie tyle, aby ich zwolnić, gdy nie będą potrzebni). Wiadomości ENN zostały skopane graficznie (pomijam już kolor twarzy prezentera, którego przed wejściem do studia ktoś pracowicie wywoskował), bowiem kontury osoby je prowadzącej regularnie do niej nie pasują (osoba sobie, kontury sobie). Do tego należy dodać parę drobniejszych niedogodności.

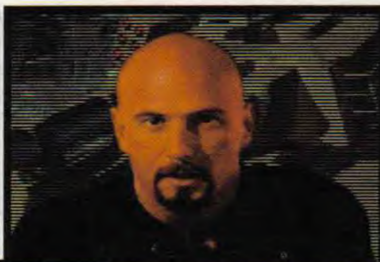
Gdyby nie te minusy, poleciłbym „PowerHouse'a" bez namysłu. A tak niech każdy rozważy we własnym sumieniu czy chce dać poniższą sumę pieniędzy za grę całkiem dobrą, ale niekiedy uciążliwą w użytkowaniu. Argumenty za i przeciw ma na tacy.

Sir Haszak

Producent: Impressions
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: MarkSoft
Komputer, na którym chadza: PC 386, CD-ROM, Windows



Jest taktycznie






Zespół Westwood Studios postanowił nawiązać do wspaniałych tradycji swego strategicznego hitu, „Dune II" i wypuścił jej sequela. Eee tam, sequela, mógłby się ktoś skrzywić nauczony smutnym doświadczeniem, że kolejne wersje gry służą głównie wyciągnięciu pie-

W tak ostro zarysowanym konflikcie interesów znajdujesz się Ty jako dowódca jednej ze stron. Jeśli przyjmiesz posadę w GDI, będziesz likwidował wpływy NOD w Europie. Jeśli zdecydujesz się na NOD, spod wpływów GDI będziesz wyzwalał Afrykę. Przed każdym tak czy tak

śmigłowce i nimi wspomóc działania własnych wojsk po drugiej stronie rzeki, przez którą nie ma przeprawy. Cymes.

Obie strony mają specyficzne dla siebie rodzaje broni. GDI dysponuje czołgiem średnim i ciężkim, NOD – lekkim i niewidzialnym, GDI ma sa-

Command & Conquer

niędzy za już przetrawiony pomysł. Ale tym razem nie ma o tym mowy. Idea się nie zmieniła (jak to w sequelu), ale forma... forma jest moim zdaniem rewelacyjna. Zanim jednak przejdę do formy, trochę o treści.

Założenia taktyczno-operacyjne

Organizacja Narodów Zjednoczonych ma się dobrze. Miałaby się jednak lepiej, gdyby nie Brotherhood of NOD, która wygląda na organizację mafijną i zamierza zmonopolizować handel Tyberium, rośliną, która w sensie dosłownym spadła z nieba. Jej możliwości wykorzystania są bardzo interesujące, ale sama roślinka silnie toksyczna tak że nawet jej opary powodują śmierć roślin, zwierząt i ludzi (znacie może „Dzień Tryffidów"? Coś to podobnie brzmi – Naczelny). Dlatego też ONZ postanowiło rozprawić się z NOD przy pomocy swej organizacji militarnej o nazwie GDI (Global Defence Initiative).

stoi 15 różnorodnych misji. Autorzy nie ograniczyli się bowiem do standardowego w „Dune II" i przeważającego w „Warcrafcie" schematu „dwie bazy po przeciwnych stronach planszy i zniszczyć wszystkie jednostki oraz budowle przeciwnika". Część misji rzeczywiście sprowadza się do tego, ale nawet wtedy dorabia się temu jakąś ideologię. Zresztą niemal we wszystkich misjach miejsce budowy bazy wybiera dowódca. Jednak prócz standardowych misji mamy jeszcze cały zbiór nowych typów. Sabotaż bazy wroga, wykradzenie superważnej substancji z jego bazy, zniszczenie wszystkich wyrzutni rakietowych na mapie, odnalezienie i odbudowanie zniszczonej bazy, dopadnięcie i zabicie wrogiego naukowca, ukrywającego się w okolicach bazy przeciwnika, a nawet tak skomplikowane misje jak zdobycie bazy przeciwnika, by rozwinąć tam produkcję, przechwycić drugą bazę przeciwnika, gdzie produkowane są

mobieżną wyrzutnię rakiet, NOD – czołg ogniowy, wieże wartownicze NOD strzelają rakietami, wieże NOD – z lasera. Różnic jest więcej i dzięki nim można rozegrać obydwie kampanie nie nudząc się, bowiem zmienić trzeba będzie taktykę dostosowując ją do nowych typów uzbrojenia.

Prócz rodzajów broni różny jest także styl prowadzenia walki. Dobrzy faceci z GDI walczą tylko z NOD chroniąc ludność cywilną, wioski itp. Panowie z NOD strzelają natomiast do wszystkiego, co się rusza, a nawet stoi i nie należy do organizacji. NOD stosuje też chwyty poniżej pasa w postaci dezinformacji, zrzucając na GDI odpowiedzialność za mordy ludności cywilnej.

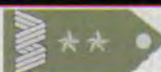
Tyle fabuła. Pora przejść do porad praktycznych.

Dowodzenie i podbijanie – kilka porad praktycznych

1. Rozśrodkowanie piechoty. Piechota ścisku nie lubi, zwłaszcza gdy przeciwnik dysponuje miotaczem płomieni, granatem lub stara się po naszych ludziach przejechać czołgiem. Wtedy jeden płomień, granat czy czołg i wszyscy zgrupowani kończą służbę. W tym wypadku hasło „w jedności siła" należy zrozumieć nieco inaczej i porozstawiać żołnierzy w bezpiecznej odległości, nalepiej w tyralierze (opcja rozśrodkowania czasem działa niezbyt prawidłowo). Oczywiście może się zdarzyć, że coś wjedzie w środek tyraliery, a nasi uzbrojeni po zęby żołnierze (znów granaty/miota-



1 Command & Conquer





















cze) sami się wykończą, ale to już ryzyko zawodowe.

2. Bazy wroga. W miarę możliwości wrogich baz nie niszczyć. Dostarczają bardzo cennego sprzętu, pozwalają przenieść produkcję na linię frontu. Najważniejsze obiekty do zajęcia to Barracks/Hand of NOD (możemy zacząć produkować inżynierów i zająć nimi kolejne budynki) oraz Construction Yard, dzięki czemu pozbawiamy przeciwnika przyjemności wznoszenia jakichś wieżyczek wartowniczych w trakcie naszego triumfalnego pochodu przez bazę.

3. Nie stawiać piechoty na polach Tyberium, bo jej to szkodzi. Z czasem wyjaśnia się dlaczego.

4. Spotkanie z czołgiem. W przypadku trafienia na czołg przeciwnika należy mu podesłać w miarę możliwości jakąś jednostkę piechoty. Dopóki nie wpadnie na pomysł rozjechania jej, mamy czas na zastanowienie, co robić: atakować czy uciekać (jeśli zdecyduje się nie strzelać mamy sporo czasu).

5. Goście. Napadłeś na przeciwnika i atak nie powiódł się, spodziewaj się wkrótce gości we własnej bazie.

Ocena

W tej grze na pochwałę zasługuje niemal wszystko. Grafika doskonała, choć tylko 320x200 w 256 kolorach. Plastyczne mapy terenu z łagodnymi i stromymi górskimi zboczami, rzeki z wodospadami i głazami na brzegach, brody i mosty, drzewa i zabudowania wiejskie – wszystko to wygląda wspaniale. Czas między misjami wypełniono krótkimi filmami pokazującymi co się z grubsza stało lub stanie (np. prezentacja broni nowego typu). Wygląda to na mix prac wykonanych w 3D Studio (a możne na Siliconach?) z filmem. Efekt naprawdę warto zobaczyć. „C&C" jest pierwszą grą, w której każdą wstawkę filmową oglądałem z przyjemnością i zainteresowaniem. Sceny prawie się nie powtarzają, robią wrażenie jakością grafiki i nieźle wprowadzają w atmosferę, która mogła by być jeszcze lepsza, gdyby nie wyczuwalna sztuczność połączenia kolejnych misji.

Z opcji gry wyróżniłbym bardzo łatwe zaznaczanie oddziałów i łączenie ich w grupy. Jeden klawisz myszy, dwa klawiatury i możemy ruszać się grupą jednostek. Na wyróżnienie zasługuje też możliwość ustawienia wszelkich parametrów obrazu i dźwięku programowo. Nawet szybkość możemy dowolnie regulować, dzięki czemu unikamy dłużyzn w momentach, gdy nic się nie dzieje w polu, a w fabrykach praca wre (podkręcamy tempo i wrze szybciej).

Twórcy zadbali również o graczy sieciowych. Wiadomo, że w domu nikt normalny sobie sieci nie postawi (dewiantów z góry przepraszam – Twoje szczęście, że przeprosiłeś – Naczelny), a granie przez telefon grozi bankructwem lub frustracją, ale spróbować warto – do 4 osób, ustalanie pełnych reguł gry, możliwość zawierania przymierzy, no i bezpośrednia rywalizacja z przeciwnikiem, który ma mózg zamiast procesora – to niezaprzeczalne uroki gry sieciowej.

Nie gorzej prezentuje się strona dźwiękowa. Dynamiczna muzyka (kilkanaście utworów), krzyki ginących żołnierzy, informacje podawane w trakcie gry, a dotyczące nowo wybudowanych jednostek, potwierdzenia przyjęcia rozkazów czy postawienia nowych budynków doskonale uzupełniają warstwę wizualną.

Gdy doda się do tych zalet znakomitą grywalność zapewnioną dwoma różnymi kampaniami, różnymi rodzajami uzbrojenia walczących stron, rodzajami terenu i różnorodnością misji, realizm (gdy strzeli się z miotacza płomieni w drzewo, zaczyna ono się palić), dynamizm akcji, można powiedzieć, że „C&C" to gra niemal doskonała.

Niemal, bowiem wśród licznych zalet znalazłem dwie wady. Zaliczyłbym do nich zbyt dużą jak na mój gust częstotliwość wieszania się programu (3 razy na 3 dni; pomaga częste robienie save'ów) z komunikatem błędu i niekiedy obłędna pasywność przeciwnika sterowanego przez komputer. Można koło jego oddziału przejść i nic (rozejm czy co?). Dopiero strzał powoduje reakcję. Faktem jest, że ten sam algorytm umożliwia świetne kontruderzenia na bazę przeciwnika po wytrzymanym natarciu.

Miażdżąca przewaga zalet nad wadami pozwala sądzić, że „C&C" stanie się przebojem. A to powinno skłonić do rychłego wypuszczenia „Command & Conquer 2: Tiberian Sun" (co zresztą jest zapowiadane), czego sobie i Państwu życzę.

Sir Haszak

Producent: Virgin/ Westwood Studios
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputery, na których pędzi: PC 486 DX33, 8MB RAM, CD-ROM

Poltergeist

POLTERGEIST

MIRAGE '95

AMIGA 1MB

CENA: 30zł

Kiedy zobaczyłem wersję beta, pomyślałem „Coś z tego będzie!". Gra wyglądała bardzo przyzwoicie – przygodówka, wszystkie komentarze digitalizowane, grafika niczego sobie, nastrojowe tło muzyczne. Szykował się hit, coś naprawdę ekstra. Kiedy dostałem pełną wersję spodziewałem się, że będzie ona „doszlifowana", okraszona rzeczami niedostępnymi w demonstracyjnej i w pełni gotowa do gry... Niestety, nic z tego.

Pełna wersja to te same cztery dyski które już widziałem, wzbogacone ledwo o dwa poziomy. Beznamiętny głos muzyka dostatecznie obrzydził mi zabawę, a monotonność dobijała mnie z każdą minutą. Wszystkie „zagadki" (w cudzysłowiu, bo nie jestem przekonany co do adekwatności tego słowa w przypadku „POLTERGEISTA") są schematyczne, nie ma ani upływającego czasu, który przyprawia każdego gracza o dreszczyk emocji niezbędny w przygodówkach, ani depczących po piętach potworów. Zero dynamiki. Tak, tak wiem, nie mogę się zdecydować – raz mówię, że za dużo utrudnień, innym razem, że łatwizna. Ale jeśli nie utrudnienia, to można było chociaż zrobić intro, trochę więcej przerażających sampli, skowyt wilka, animacje, walki. A tu cienko i pusto. Mimo wszystko da się w to grać, ale szykowało się coś lepszego...

●●●

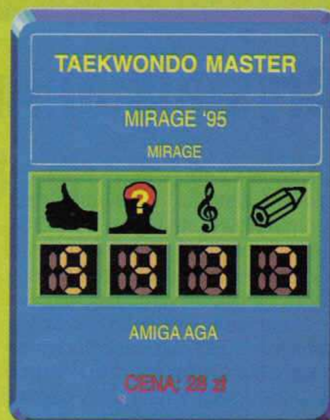
Tak więc Ty, odważny giermcze wykazałeś się jako jedyny odwagą niezbędną w pokonaniu Poltergeista. Wiem skądinąd, że rozumem nie grzeszysz, a zatem pozwól mi pomóc Ci w wyzwaniach umysłowych... W mrocznym zamczysku, siedzibie wiedźmy – pierwszej z dwóch sług Poltergeista – przede wszystkim przeszukaj wszelakie rozciągnięte na ziemi skóry. Pod nimi najczęściej znajdziesz cenne w pokonaniu ducha przedmioty. Pewnikiem rychło znajdziesz wytrych. Nim to otworzysz skrzynię, z której wyjmiesz zwierciadło. Czar zamiany w koneksji z klepsydrą rozewrze wrota do drugiej części zamku. W niej natkniesz się na pierścień i trzy symbole róży wiatrów, w drodze jednakoż zmuszon będziesz do użycia zwierciadła. Położysz je tak, aby promień magiczny odbił się od jego powierzchni. Potem zawrócisz, aby położyć wszystkie cztery symbole na róży wiatrów. Tedy otrzymasz urok wichru. Ony czar użyty z sakwą da Ci sposobność do przejścia przez opary kwasów. Napotkanemu szewcowi podaruj buty – odwdzięczy Ci się młotkiem. Jego to użyj na czerepie, a wygrzebiesz ze środka klejnot. Ofiaruj go gnomowi, a ten da pręt. Ostryga podważona nim ukaże perłę najprawdziwszą. Rzygacz wymieni się za miedziany klucz. Otworzysz drzwi, aby wnijść do starowinki. Tam czarem alchemii i kamienną kulą zmienisz klucz z miedzianego na szczerozłoty. Pójdź do gnoma i rzuć na niego urok głodu. Poczęstuj go padliną, na którą rzuci się zachłanna bestyja, aże ino piszczel ostawi, który rychło zabierz. Maska i czar strachu zmuszą babcię do oddania niezbędnej ingrediencji kwasu trupiego – kła wampierza. Pobiegnij czym prędzej do rzygacza i daj mu do połknięcia piszczel i ząb. Zwróci ci od serca wszystko w postaci kwasu trupiego. Ta koszmarna ciecz pozbawi wiedźmę mocy w jej komnacie, do której drzwi otworzy Ci klucz złoty.

W twierdzy Danghora pierw wyiskaj wszelkie dostępne kąty i weź co znajdziesz. Za monetę i sztylet srebrny złotnik da Ci srebrną broszę. Teraz wyważ jedne z drzwi w południowym skrzydle twierdzy. Tamże pomóż starowince używając czaru zdrowia i ziół, a w podzięce czaszką sępa zostaniesz obdarowan. Drzwi w północno-wschodniej części sforsujesz polewając zamek wodą królewską i otwierając miedzianym kluczem. Sprzedawcy daj miedziaka, a dostaniesz zapałki. Zapal nimi świecę i wejdź bez obaw na pentagram. Magia przeniesie Cię do południowej części twierdzy. Zabierz stamtąd klucz, wodę święconą z trumny i otwórz drzwi przekładnią. Nieopodal znajdziesz skrzynię ze złotymi ornamentami. Otwórz ją kluczem i wyjmij krzyż. Czar zimna i worek przydadzą się przeciwko strażnikowi. Do doniczki wrzuć ziarno i podlej je wodą. Chwast, który wyrośnie, wrzuć do kotła, podobnie jak czaszkę sępa, jad szerszeni i chrabąszcza. Wywar z tych składników okaże się eliksirem piękności – podaruj go paskudzie, a obdaruje Cię uśmiechem i amuletem. Załamanemu kowalowi rozpal ogień amuletem i czarem ognia. Podaj mu metalową sztabę, a on wykuje Ci w mig podkowę. Teraz już tylko wróć do drzwi z dwoma zagłębieniami – jak się okaże doskonale pasują do nich krzyże. Następne drzwi otworzysz czarem siły i podkowy. Danghor zamieni się w pył kiedy tylko położysz w jego pobliżu srebrną broszę i pokropisz wodą święconą.

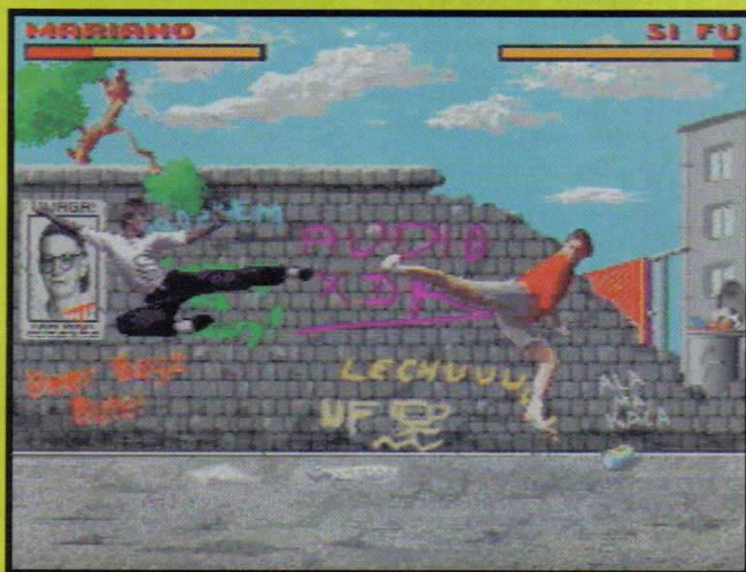
Pozostał już sam Poltergeist. Przede wszystkim musisz znaleźć drut i kluczyk, potem zaś dopasować te przedmioty do skrzyń. W każdym razie w rezultacie znajdziesz hełm i kilof. Kobold za hełm da Ci świętego Graala. Idąc jak po nitce do kłębka – przekaż w ręcę mnicha Graala, a dostaniesz modlitewnik (tak przy okazji to niezły mnich... chyba symonita). Pielgrzym okaże się bardziej uduchowiony i za modlitewnik da klucz. Otworzysz nim przejście. Kiedy spotkasz trolla, potraktuj go czarem głupoty (choć to marnowanie mocy magicznej i ingrediencji, ale...) – pamiętaj jeno, by mieć ze sobą monetę. Nie wiem skąd u trolla ta rycerska broń, ale dostaniesz od niego miecz. Blacha i sierp przydadzą się w okolicy golema. Rzuć na niego czar pracy, a zdobędziesz kolejny klucz. Na dziurawej ścianie użyj kilofa, a deskę na przepaści. Czar przemiany i książka niech posłużą do zmiany miecza w Miecz Mocy. Nim to pozbawisz złośliwego ducha prawa do nawiedzania królestwa.

Cornelli

Taekwondo Master



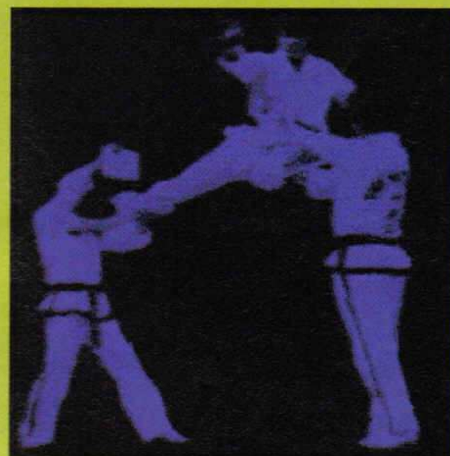
Wszelkiego rodzaju bijatyki cieszą się niesłabnącym powodzeniem. Jedną z tego typu gier jest wydany przez firmę Mirage „Taekwondo Master". Zastanawiałem się jak najkrócej można by oddać klimat tej gry i wydaje mi się że najlepszym stwierdzeniem byłoby: skrzyżowanie „Mortal Kombat" i „Franko". Nie inaczej. Postacie są dygitalizowane (jak w „Mortal Kombat"), a ich animacja płynna i efektowna, choć nie aż tak krwawa – w każdym razie nie ma fatality i magicznych ciosów. Z kolei tła przypominają mało starannie narysowaną grafikę z „Franko", za to oddają znakomicie polskie klimaty – walka przed kościołem, pomazanym murem czy na parkingu ze starą syrenką.





Do wyboru mamy 3 warianty. Po pierwsze możemy grać z komputerem, po drugie można rozegrać sparing z kolegą, a ostatnią możliwością jest turniej, w którym może uczestniczyć od 3 do 6 osób, niestety komputer nie może w tym przypadku zastąpić jednego z graczy.

W zmaganiach z komputerem przed każdą walką możemy wybrać sobie, którą z postaci chcemy grać. Jeżeli zwyciężymy, przechodzimy do następnego przeciwnika. Porażka oznacza kolejną próbę, ale żeby nie było zbyt prosto podczas całej gry możemy wykorzystać tylko trzy szanse. Trzykrotnie znalezienie się na deskach oznacza dla nas koniec turnieju.



Grając z kolegą każdy może wybrać dowolnego zawodnika. Obaj gracze mogą grać tą samą postacią, wtedy zawodnicy będą różnić się kolorami ubiorów.

W turnieju każdy z graczy wybiera innego zawodnika, a następnie każdy z każdym rozgrywa po dwa sparingi. Ażeby szanse były bardziej wyrównane, w drugiej walce zamieniane są strony, z których startują zawodnicy, a co za tym idzie również joysticki. O wygranej w turnieju decyduje liczba zwycięstw, gdyby to jednak nie było wystarczające, brane są także punkty, które po każdej walce dostaje zwycięzca.

Jak już wcześniej wspomniałem w grze bierze udział 6 zawodników:

Komandos – sierżant w stanie spoczynku. To naprawdę brutalny i bezwzględny przeciwnik;

Mariano – poszukiwał odpowiadającej mu sztuki walki. Teraz wrócił z Tajlandii, gdzie zgłębił tajniki Muay Thai, bo okazało się, że tylko u nas może znaleźć godnych przeciwników;

Master – to prawdziwy mistrz kopnięć. Wielu z jego przeciwników zakończyło swoją karierę z powodu licznych otwartych złamań;

Trocek – wychował się na polskiej ulicy. Choć nigdy nie uczył się sztuki walki w żadnym z klubów, potrafi sobie radzić nawet z prawdziwymi mistrzami. Pozostawia po sobie tylko trudne do zidentyfikowania zwłoki;

Jack – praca w UOP-ie, wyrobiła w nim brutalne metody pracy. Z czasem stał się tak okrutny, że został zwolniony. Ten, kto podpisał tę decyzję został totalnie zmasakrowany i wrzucony do Wisły. Z Tobą będzie podobnie, jeśli z nim zaczniesz;

Si Fu – uczył się walczyć w klasztorze Shaolin. Teraz są tam tylko pustki – pozabijał wszystkich walecznych mnichów.

Wszyscy bohaterowie dysponują czterema podstawowymi i wspólnymi dla wszystkich ciosami, a oprócz tego każdy z zawodników ma jeszcze 4 specyficzne dla niego techniki. Postacie są ładnie zdigitalizowani i kontrastują dość mocno z nędzną grafiką w tle.

Na początku gry możemy sobie obejrzeć intro, w którym zawodnicy demonstrują efektowne techniki Taekwondo. Wygląda to przyzwoicie, chociaż czytając na pudełku że gra posiada „ponad 700KB digitalizowanego, animowanego intro" spodziewałem się czegoś lepszego. Wadą gry jest to, że nie można jej zainstalować na twardym dysku, ale przynajmniej doczytywanie z dyskietek odbywa się szybko i sprawnie.

Podsumowując „Taekwondo Master" jest jedną z lepszych polskich gier. Program wykonany jest bardzo przyzwoicie (z wyjątkiem grafiki w tle), a przez cały czas towarzyszy nam bardzo dynamiczna muzyka. Grając w tę grę na pewno będziesz się znakomicie bawił, a jeśli zagrasz z kolegami zabawa będzie naprawdę przebojowa. Pozostaje tylko grać i czekać na „Taekwondo Master 2"...

BADJOY

Przeżyjmy to

Crystals of Arborea

Niewiele osób wie, że tak naprawdę historia najsłynniejszej komputerowej trylogii RPG „ISHAR" zaczęła się właśnie od gry „Crystals of Arborea". Kraina Kendoria, w której zmagaliśmy się z zadaniami postawionymi nam w trzech kolejnych częściach nazywała się kiedyś inaczej – Arborea. To jedyna kraina jaka pozostała po kataklizmie wywołanym przez bogów, ostatni przyczółek istot rozumnych, na którym miała się rozstrzygnąć odwieczna walka Dobra ze Złem.

Wyspę Arborea zamieszkują trzy rasy: elfy, orki i mroczne elfy. Te dwie ostatnie rasy zostały wypaczone i owładnięte złem Morgotha, który używa ich jako swoich popleczników. Jedyną nadzieją na przywrócenie starego porządku i pokonanie Morgotha jest odnalezienie czterech Kryształów Harmonii i umieszczenie ich w przeznaczonych do tego celu wieżach. Tego zadania podjął się książę Jarel, tworzący wraz z sześcioma śmiałkami drużynę sterowaną przez gracza. Zadanie niby proste, a jednak próbując je wykonać mamy zapewnione co najmniej dzień wspaniałej rozrywki.

Gra technicznie jest ciągle całkiem niezła, na co składają się wspaniałe plenery tworzone techniką znaną z „Ishar-ów" i starannie dopracowane sylwetki postaci. Z pewnością można ponarzekać na zbyt statyczne otoczenie, ale wszak w grach RPG chodzi raczej o przeżywanie przygód poprzez wyobraźnię, a dla tej przygotowano wystarczający materiał audio-wizualny, aby każdy mógł poczuć klimat i „wejść" w przedstawiony świat.



Gra nie zestarzała się. Nawet teraz po latach warto do niej wrócić, a dla tych którzy w nią nie grali będzie z pewnością jednym z lepszych RPG na komputerze, oczywiście wśród całej plejady wspomnianych wcześniej „Ishar-ów".

EMILUS

Dystrybutor: Mirage
Komputer: PC, Amiga
Cena: 24,00 zł

Metal Mutant

Było to dawno temu, kiedy p
wszy raz miałem do czynie
z Amigą, jedną z gier które prze
nały mnie do tego sprzętu
właśnie „Metal Mutant". Nie w
kało to jednak ani z tego, że b
ona za darmo (jeszcze nie było
tawy antypirackiej) ani z tego,
miała fajną nazwę – po prostu
ła ładna. Mógłbym się rozwo
długo nad tym, co rozumia
wtedy pod pojęciem ładna, ale
wiem tylko, że podobała mi się
dosyć dopracowana grafika
Tło nie było budowane ze z
łych wypełnionych danym kolo
powierzchni, ale miało kilka pła
czyzn, na których coś się c
ruszało, ot takie zwykłe rze
które znajdziemy w każdej p
ciętnej grze wydanej dzisiaj.
właśnie: wydanej dzisiaj, wtedy
to istny majstersztyk.

Drugą rzeczą była sama k
cepcja połączenia strzelanki z e
mentami logicznymi. Oto mamy
dyspozycji supernowoczesne
robota, który może przybierać
różne formy – taki terminator.
chodzi tu jednak o to, aby jak n

The Lineker Collection

Pakiet „The Lineker Collection" jest pigułą rozrywki dla fanatyków piłki nożnej. Zawiera aż cztery gry poruszające tematykę kopaną. Nie miejmy złudzeń, że są to jakieś wybitne tytuły, dorównujące takim gigantom jak „Sensible Soccer" czy „Premier Manager 3". Są to gry stare – pewnie dlatego znalazły się w tej rubryce – ale mające w sobie coś co pozwala jeszcze w nie trochę pograć.

Pierwszą z nich jest „International Soccer Challenge". Prosta piłka nożna, możemy wybrać własną drużynę, mamy dostęp do podstawowych charakterystyk piłkarzy, przystępujemy do mistrzostw i tyle. Reszta to już seria mrożących krew w żyłach pojedynków na murawie, przepięknych bramek i wrzasku rozhisteryzowanych kibiców. Jedną z ciekawszych rzeczy w grze jest pole widzenia. Zastosowano tu jakże dawno już nie spotykany widok zza pleców sterowanego przez nas piłkarza. Graficznie zrobiona całkiem przyzwoicie, gra się całkiem dynamicznie.



„Italy 1990" to rozgrywki o wirtualne Mistrzostwo Świata w p
nożnej. I znowu wybieramy s
jedną z drużyn startujących w t
tym roku i rozgrywamy kole
spotkania. Grafika przecięt
ogólnie gra się tak sobie.

„Gary Lineker's Hot Shots!"
trzecia z pakietu gier piłkarsk
Stylem przypominająca tro
„Microprose Soccer". Tak jak
wyżej klasyczne rozgrywki między kolejnymi drużynami. Dodatkowym elementem jest sędzia komentujący sytuację na boisku, a i wlepiający z upodobaniem kartki. Miło się gra, aczkolwiek daje się na pierwszy rzut oka stwierdzić, że od tamtych czasów odbył się postęp w dziedzinie gier piłkarskich.

Ostatnim tytułem w zestawie jest „Footballer of the Year 2". Bardzo przyzwoicie zrobiona gra, menedżer nie drużyny ale piłkarza, który ma się stać gwiazdą.

szybciej naciskać przycisk „FIRE”, ale o to aby w każdej kolejnej lokacji wykorzystać optymalnie umiejętności poszczególnych form. Na ile zostanie wykonane zadanie to jak zwykle zależy od operatora, czyli gracza.

No tak, powiedziałem o tym, że należy pokonywać kolejne lokacje, ale po co to wszystko. „Metal Mutant” nie odstępuje od kanonu gier łatwych i także posiada heroiczną legendę.

Oto nasz robot wyrusza na ratunek kolonistom z planety Kronox. Planetę opanował zły i podstępny komputer, który miał bezpiecznie sterować całą kolonią. Widać szajba mu odbiła (to się często zdarza w bajkach o robotach i komputerach przyszłości) i zapragnął dowodzić organizmami białkowymi. Czy tytułowy Metal Mutant dotrze na czas do samego serca komputera i czy wyrwie mu wtyczkę z zasilania, o tym z pewnością przekonacie się w trochę nudnej, ale przyzwoicie zrobionej grze „METAL MUTANT”.

EMILUS

Dystrybutor: Mirage
Komputer: Amiga, PC, Atari ST
Cena: 24,00 zł



Można się pokusić o stwierdzenie, że jest to strategia, lecz dosyć prosta. Gra się całkiem sympatycznie, niestety krótko.

Głównym argumentem aby sięgnąć po ten pakiet jest z pewnością chęć przypomnienia sobie jak kiedyś wyglądały gry piłkarskie (wszystkie z nich wydane zostały na ZX-Spectrum) i zagrania w nie jeszcze raz. Niestety wszystkich cztery zostały już nadgryzione zębem czasu i śmiało można je zakwalifikować do gier z przeszłości.

EMILUS

Dystrybutor: MarkSoft
Komputer: Amiga
Cena: 30,50 zł



Kasparov's Gambit Grand Slam Bridge II

Na jednej płytce CD znalazły się dwie gry dla intelektualistów: brydż i szachy, które jakkolwiek mają już swoje lata, to jednak całkiem nieźle się trzymają.

„Grand Slam Bridge II”, sequel popularnego „Cybrona”, niewiele się zmienił pod względem opcji. Zmieniła się grafika z trybu tekstowego na VGA i doszedł samouczek, który w 10 rozdaniach objaśnia tajniki brydża. Najpierw można sobie wszystko o rozdaniu przeczytać, a później to, co się wyczytało przetrenować na kartach. Interfejs także uległ zmianie, choć nie można powiedzieć, że na lepsze. Nie zauważyłem by zmienił się poziom gry, więc chyba dopiero wersja windowsowa tego programu ma „ulepszony” algorytm, dzięki któremu nie da się w nią grać. Wersja DOS-owa jest pod tym względu w porządku.

„Kasparov's Gambit” to dość rozrywkowe podejście do szachów. Choć firmowane są nazwiskiem mistrza świata (z którym można się zresztą zmierzyć), znanych postaci znajdziemy w programie znacznie więcej: można zagrać z Einsteinem, Skłodowską-Curie, Edisonem, Stalinem. Każdy komputerowy przeciwnik ma przyporządkowany ranking szachowy oznaczający siłę z jaką gra (lub powinien grać; jak jest naprawdę musieliby ustalić szachowi eksperci). Zaczynając jesteśmy na samym dole hierarchii, by w miarę kolejnych zwycięstw piąć się do góry. Wśród gambitów Kasparowa znajdziemy także 500 partii historycznych, które możemy odtworzyć bądź rozwiązywać jak zadania. Prócz tego są wszystkie standardowe opcje. W sumie całkiem niezła zabawa.

Zestaw jest godny polecenia wszystkim miłośnikom gier wymagających więcej łamania głowy niż joya.

Sir Haszak

Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputer: PC 386-CD
Cena: 48,80 zł







Virtua Chess



No i doigraliśmy się – mamy kolejne szachy na peceta. W zasadzie to nawet dobrze – mimo że w szachy grać umiemy tylko troszeczkę, to i tak zawsze przesuwanie figurek po łaciatej tabliczce sprawiało nam dużą przyjemność. W końcu zaś można nawet napuścić na siebie dwa programy szachowe i patrzeć jak się biedaczyska męczą, chłe, chłe...

Nazwa „Virtua Chess" sugerowałaby jakieś podobieństwo do „Virtual Poola" – tak przynajmniej myślałem sobie otwierając pudełko. Byłoby to całkiem, całkiem – pokoik z szachownicą, publiczność i tak dalej.

Cóż – trochę się rozczarowałem. „Virtua Chess" to bowiem program szachowy jak najklasyczniejszy. Jedyną graficzną nowością jest możliwość obracania trójwymiarowej szachownicy z figurkami (widocznej w jednym z okienek) na wszystkie możliwe strony – ale to przecież było już (no, prawie) w „Chessmaster 3000".

Nie znaczy to bynajmniej że „Virtua Chess" jest grą niedobrą. Wręcz przeciwnie – są to solidne, dobrze opracowane szachy, o całkiem sporych możliwościach.

Mimo że program ten nie wykorzystuje „Windows", to i tak korzysta z okienek i menu, ba mamy nawet klepsydrę, bardzo ładnie animowaną. Liczba możliwych do otwarcia okien może przyprawić o ból głowy – a już na pewno może spowodować zupełny bałagan na ekranie. Na całe jednak szczęście „Virtua Chess" pozwalają na grę nawet w rozdzielczości 1024x768x256 (na kartach wyposażonych w VESA), co naprawdę robi wrażenie.

Wygoda obsługi jest umiarkowana. Mamy co prawda dwa rodzaje szachownic w kilku pododmianach, dwa zegary szachowe, listę posunięć i nawet wyświetlarkę ruchów wpisanych z klawiatury ale brakuje jednak ułatwień dla początkujących. Szkoda, że nie ma możliwości przeanalizowania sytuacji na planszy, a podpowiedzi komputera ograniczają się jedynie do zaproponowania następnego posunięcia. Po uchwyceniu figury myszą nie są też podświetlane pola, na które możemy ją przesunąć – a to bardzo pomaga osobom dopiero poznającym tajniki królewskiej gry. Cóż jednak, „Virtua Chess" nie jest chyba przeznaczona dla początkujących – nie ma tutaj nawet przewodnika po szachach – a wielka szkoda, tym bardziej że gierka wydana została na CD-ROM.

Jak to zwykle bywa okienko, w którym wyświetlany jest trójwymiarowy widok szachownicy, w grze raczej nie pomaga i stanowi w zasadzie tylko ozdobnik. Wbrew temu, co usiłuje nam sugerować intro, figurki umieszczone na szachownicy nie są renderowane, ale składają się z wielokątów – co robi takie sobie wrażenie. Na dodatek sama szachownica jest jednolita i pozbawiona tekstury, a to przecież miał nawet (znowu?) „Chessmaster 3000".

Pozostaje zatem engine szachowy i ten jest na szczęście niezgorszy. Posiada rozsądną bibliotekę otwarć, wykorzystuje dość zaawansowane techniki przeszukiwania sytuacji (na przykład potrafi wykorzystać obliczenia z poprzednich posunięć). Wygrać z nim jest niełatwo – wydaje się być nieco lepszy od tego z serii „Chessmasterów", aczkolwiek do Fritza mu daleko. Dostępne są standardowe opcje rozwiązywania zadań szachowych, nie ma jednak porządnej biblioteki partii, to znaczy jest, ale zupełnie pozbawiona jakichkolwiek opisów.

Bardzo ciekawie wyglądają możliwości gry z drugim człowiekiem – grać bowiem można po kabelku, przez modem a nawet używając sieci lokalnej.

Następnym „wodotryskiem" jest opcja podłączenia szachownicy Saitek Auto Chessboard. Dzięki temu grać możemy prawdziwymi pionkami na tej samej zasadzie, na której działają wszystkie „poważne" komputery szachowe – to znaczy komputer podświetla pola szachownicy, na które następ[...] przesuwamy jego figury.

Brawa należą się autorom [...] system okienek i menu. N[...] dość że są ładne i funkcjon[...]ne, to jeszcze działają w mu[...]taskingu (to znaczy – możem[...] nimi manipulować podczas g[...] komputer „myśli" nad następ[...]nym posunięciem). Fajna je[...] także wielojęzyczność progr[...]mu: jest angielski, niemieck[...] francuski, hiszpański i włoski.



Cóż – nie da się nazwać [...] gry rewelacyjną, aczkolwie[...] z drugiej strony w zasadzie g[...] się przyjemnie. Dla niektóryc[...] zaletą może być to, że nie w[...]maga ona Windows. Z pewno[...]cią nie należy jej kupować je[...] chcemy pooglądać szachy. Je[...]li jednak mamy zamiar w n[...] pograć – to czemu nie...

Gawr[...]

Lista przebojów



HITY świat

AMIGA 1200	CD-32	AMIGA	PC CD-ROM	PC
1. GLOOM	1. GLOOM	1. PLAYER MANAGER 2	1. DARK FORCES	1. SIM CITY 2000
2. ULT. SOCCER MAN.	2. LEMMINGS	2. SENSIBLE GOLF	2. DISCWORLD	2. OVERLORD
3. SIM CITY 2000	3. SUBWAR 2050	3. COLONIZATION	3. TFX	3. PREMIER MANAGER 3
4. UFO	4. MICROCOSM	4. S. W. OF SOCCER	4. DRAGON LORE	4. DISCWORLD
5. S. STREETFGIHTER 2	5. SUPERPUTTY	5. ULT. SOCCER MAN.	5. DESCENT	5. DOOM II
6. TOWER OF SOULS	6. D-GENERATION	6. PREMIER MANAGER 3	6. STARTTREK: F. U.	6. F. SIM. 5.0
7. FOOTBALL OF GLORY	7. PGA	7. SUPER SKIDMARKS	7. DOOM II	7. TIE FIGHTER
8. ROADKILL	8. R. OF THE ROBOTS	8. SKIDMARKS	8. R. OF THR ROBOTS	8. DESCENT
9. R, OF THE ROBOTS	9. JUNGLE STRIKE	9. THEME PARK	9. CREATURE SHOCK	9. KA-50 HOKUM
10. GUARDIAN	10. UFO	10. FIFA INT.	10. PGA	10. LION KING

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. BATMAN RETURNS	1. BATTLE SHIPS	1. THEME PARK	1. WARCRAFT	1. AD 2044
2. JURASSIC PARK	2. MICR. SOCCER	2. MORTAL KOMBAT 2	2. THEME PARK	2. SUPER FORTUNA
3. DARKMAN	3. MONTEZUMA	3. CIVILIZATION	3. HERETIC	3. OSADNICY
4. FAN. ADV. DIZZY	4. REVS	4. THE SETTLERS	4. GABRIEL NIGHT	4. MEGA BLAST
5. S. MARIO BROS 3	5. M. CARLO CASINO	5. DAWN PATROL	5. ONE M. FALL 2097	5. HANS KLOSS
6. MICROMACHINES	6. GREAT COURT	6. DEATH MASK	6. ECSTATICA	6. PROBLEM JASIA
7. CHIP & DALE	7. DONALD DUCK	7. HISTORY LINE	7. BATTLE BUGS	7. SPY MASTER
8. TERMINATOR II	8. HAT TRICK	8. ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	8. LITTLE BIG ADV.	8. ONE ON ONE
9. GOAL 5	9. DRACONUS	9. SUPER FROG	9. MORTAL KOMBAT 2	9. MIECZE VALDGIRA
10. D.J. BOY	10. PSYCHO PIG	10. MEGA-LO-MANIA	10. ALONE IN THE D. 2	10. ROAD RACE

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. GALAGA	1. GARFIELD	1. CISCO HEAT	1. WING COM. ARMADA	1. OPERATION BLOOD
2. G.I. JOE 2	2. WIZARD'S LAIR	2. EPIC	2. ZOOL	2. ROBBO
3. MACROSS	3. FLYING SHARK	3. VROOM	3. COLORADO	3. MOSKWA 1993
4. WARPMAN	4. WACKY RACER	4. YOGI'S BIG CLEAN	4. ŻMIJA	4. CYWILIZACJA
5. KARATEKA	5. SABRE WOLF	5. OUTRUN EUROPE	5. JANOSIK	5. CAVEMAN

HITY tematyczne

ADVENTURE	ARC. STRAT.	PLATFORM	RACING	SHOOT'EM UP
1. VALHALLA	1. CANNON FODDER	1. LION KING	1. SUPER SKIDMARKS	1. CHAOS ENGINE
2. MONKEY ISLAND 2	2. ELITE 2	2. ALADDIN	2. TURBO TRAX	2. DESERT STRIKE
3. INDY	3. LIBERATION	3. JAMES POND 3	3. SKIDMARKS	3. SKELETON KREW
4. BENEATH A S. SKY	4. ELITE	4. RUFF'N'TUMBLE	4. LOTUS	4. TOWER ASSAULT
5. STARTREK	5. SYNDICATE	5. FLASHBACK	5. BUMP'N'BURN	5. GUARDIAN
6. S. THE SORCERER	6. SPACE HULK	6. SOCCER KID	6. FORMULA 1 GP	6. ALIEN BREED 2
7. DREAMWEB	7. ARMOUR-GEDDON	7. PUTTY SQUAD	7. SUPERCARS 2	7. BANSHEE
8. L. OF KYRANDIA	8. DYNABLASTER	8. BUBBLE'N'SQUEAK	8. ROADKILL	8. PROJECT-X
9. L. OF THE TEMPT.	9. THE KILLING CLOUD	9. SUPERFROG	9. LOTUS II	9. ALIEN BREED '92
10. MONKEY ISLAND	10. HEIMDALL 2	10. NAUGHTY ONES	10. ATR	10. BLOOD MONEY

Zima wokół nas!

Tam u Was w domach z pewnością wygrzewacie się w temperaturach pokojowych, ewentualnie narzekając na wyjątkowo ciepłą temperaturę, jaką jest plus 10 stopni. Wszystko polega na względności, niewiele rzeczy jest jednoznacznych w naszym świecie. Ale zacznijmy od początku. Jakiś miesiąc temu wyjechałem na kolejną placówkę „Top Secret" na Antarktydę – no właśnie, po co? Cóż, był odgórny nakaz, dostałem służbowe kapcie i czapkę uszatkę, bilet na samolot, odpowiednie fundusze i musiałem pojechać. W zasadzie otrzymałem jeszcze ściśle poufną łamane przez ściśle tajne teczkę od Naczelnego, ze wskazówkami od tegoż właśnie, abym otworzył ją dopiero jak wyląduję na miejscu.

Lot przebiegał spokojnie, wspaniałe cukierki miętowe „Wicherki", mrożona herbata, dżin z lodem, tylko stewardessy były jakieś takie oziębłe – to wszystko jeszcze nie docierało do mnie jako ostrzeżenie, ale raczej jako naturalne tło mojej podróży.

Jak doleciałem na miejsce, musiałem zaraz założyć na siebie wszystko co miałem z ubrań – szesnaście par majtek, piętnaście par skarpetek, cztery pary dżinsów, pięć kurtek, trzy pary rękawic i wiele innych atrakcji. Tak wyposażony ruszyłem do portu lotniczego, który był zwykłym hangarem. Wewnątrz spotkałem „portiera", który oznajmił, że wiedział o moim przyjeździe i że powinienem wyruszyć do swojego obserwatorium (też nie wiedziałem o co chodzi). Wtedy wyciągnąłem super tajną teczkę.

Zacząłem wertować tkwiące w niej pisma. Po skończeniu czytania złapałem się za głowę. Ogólnie było w nich napisane, że mam przeprowadzić badanie rynku komputerowego na Antarktydziee. Związane to było z jakimś super tajnym przedsięwzięciem handlowym Naczelnego. Cóż czynić rozpocząłem od „portiera", ale on odpowiedział, że z komputerów to on ma tylko ręczną pralkę i kilka latarek – to nie przedstawiało się zbyt optymistycznie...

ciąg dalszy wystąpi

KORESPONDENT Z ANTARKTYDY

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy "utknęli", albo mają "drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także "RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 20 sierpnia 1995 r.

– Wpłaty należy przesyłać do "RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały "RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów, artykuły o muzyce, grafice, animacji, multimediach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64. Cena detaliczna – 2,50 zł, w prenumeracie 2,20 zł.

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

① Do znajdujących się poniżej tabelek wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 30.11.95	Bajtek		TOP SECRET	C&A
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x		2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x		x	
po ile egzemplarzy	=		=	
SUMA		+	=	
RAZEM:				

Kupon ważny do dnia 30.11.95	Bajtek		TOP SECRET	C&A
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma "C&A" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60 x		2,50 x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x		x	
po ile egzemplarzy	=		=	
SUMA		+	=	
RAZEM:				





Prenumerata to taniej i pewniej

PRENUMERATA

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelek znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

Zł ....
Słownie zł ....
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

bbs

SysOp ma głos

Ha! Wreszcie się stało. Nie nie, jeszcze nie ruszyła liga BRE, nie żądajcie ode mnie żebym o tym pisał jeszcze we wrześniu. Liga powoli szykuje się do startu, najpierw w Warszawie, bo są kłopoty z kontaktem z południową częścią Polski. Ale – jak już wpomniałem na początku – nie o lidze dzisiaj będzie głównie, a pięciu cyferkach – 28800.

Do tej pory BBS korzystał z modemu USRobotics 14400. Modem był sobie niewielki, wewnętrzny, i choć różni tacy wieszali na nim przy różnych okazjach psy, twierdząc że nie jest to sprzęt profesjonalny i uruchamianie na nim poważnego (? to nie moja opinia) BBS-u to paranoja, błąd, głupota, herezja i prototyp, modemik działał jak mały parowozik, nie robił błędów nigdy nie zawiódł ani nigdy nie zawiesił BBS-u. Nie rozwadniając się z tymi zachwytami – był to jeden z najlepszych kawałków sprzętu, jaki znajdował się w BBS-ie (wszystkie inne – takie jak twarde dyski, CD ROM, karta sieciowa czy nawet płyta główna – dawały mi się od czasu do czasu we znaki, utrudniając płynną i niezaburzoną pracę całego systemu). Jedyny feler tego modemu polegał na jego niezbyt dużej prędkości transmisji – 14400 to jak na dzisiejszy stan techniki nie jest już zbyt dużo (choć do wielu zastosowań w zupełności wystarczy!)

Należało coś z tym zrobić. Tym czymś jest nowiutki modem Microcom Deskporte 28000. Różnice między starym a nowym są dwie – zasadnicze. Po pierwsze, nowy jest dwa razy szybszy. Po drugie – nowy jest zewnętrzny, czyli musiałem wygospodarować w pomieszczeniu w którym stoi BBS (przypominam – jest to moja kuchnia) dodatkowe dwie dziurki na wetknięie wtyczki od zasilacza. Sprawa z różnych względów nie była banalna, ale nie będę wnikać w szczegóły natury kablowo-organizacyjno-rodzinnej. W chwili obecnej modem (podłączony do gniazdka z jednej strony, a do komputera z drugiej; zważywszy na to, że komputer też jest podłączony do gniazdka, nijak nie rozumiem jakim cudem tam nie ma zwarcia jeśli wszystko jest pod prądem; odpowiedzi proszę nie nadsyłać nad adres redakcji, bo i tak na nie nie odpowiem) stoi sobie obok komputera i wesoło miga diodami których ma z przodu aż za dużo.

Całe to miganie oznacza czasem, że dzwoni ktoś z modemem szybszym niż te 14400 dostępne do niedawna. Jeśli jeszcze linia po której zostało zestawione połączenie (tak się to fachowo nazywa w języku telekomunistów) nie jest akurat mokra albo dyndająca na wietrze, dane śmigają po niej z prędkością ponad 3000 znaków na sekundę, co pozwala na przesłanie około 200 kilobajtów w ciągu każdej minuty. To już naprawdę są niebagatelne prędkości, z czego jestem bardzo zadowolony. Z jednej strony zmaleć powinny rachunki za ściąganie poczty (choć i tak zdziwilibyście się wiedząc, jak są niskie), z drugiej strony userzy w ciągu tego samego czasu mogliby ściągnąć więcej plików. Nie pozwalają im na to ustawione przeze mnie limity – jednak nie dziwcie się temu. Limity są po pierwsze po to, żeby nie można było ściągnąć wszystkiego co jest w BBS-ie jednego dnia (bo wtedy nie mielibyście po co dzwonić następnego dnia, to chyba oczywiste), po drugie po to, żeby wszyscy mogli z BBS-u skorzystać – gdyby ich nie było, jeden user mógłby zająć system na cały dzień, a inni mogliby tylko kląć. I to kogo? Oczywiście Bogu ducha winnego SysOpa. I tym chrześcijańskim akcentem kończę...

Wasz SysOp

Hyp...hyp...hypery

K.K. k.k. I.I. ....: „Krzyś Kubeczko jest dupkiem w czerwonym kapturku, ale go lubię, bo jest ATAROWCEM, ale takich bzdetów, pierdoł i bochomazów jakie on graweruje, ' to by nawet sam Mrzdęga Pałczan Sodu Wącholewski nie wymyślił, a gdyby je zobaczył Pan Kleks, to sam by wskoczył do kałamarza."

Mr. Baca

JAK TO DOBRZE MIEĆ DZIADKA: „piszę ten list ale chyba nie wyślę go od razu. Muszę poczekać aż dziadek odbierze rentę i da mi na znaczek (i już po rencie)."

The Naturat (Łódź)

CIERPIENIE TWÓRCY: „Sorry, że nie napisałem miesiąc temu.

(Nie bierzcie tego poważnie, stara w kiblu, a mi chce się lać więc coś napisałem)."

KÓPER

NAGA PRAWDA: „Czy wiecie jakie jest motto (nie mylić z gettem) Krzysia K - Ktoś powiedział że atarowcy to dupy, a najgorsze jest to że on miał całkowitą rację."

YouzeQ

PRZEZ KABATY DO REDAKCJI: „PS. Drukować cały list tak jak napisaliśmy. Bo jak nie to na każdym drzewie na ul. Służby Polsce (po drodze do Was) rozwiesimy go."

Dorphalack & Samael

Przeczytałem owe ultimatum Deanowi, który po chwili zaczął się zastanawiać: „Hmm, ile tam jest drzew? – Raz, dwa, trzy... – Wodzu

POCZTÓWKA Z WAKACJI: „Wakacyjne greetingsy dla członków wszystkich członków ekipy TS przesyła

Kamil"

Uprzedzając różne domysły to nie był żaden z redakcyjnych Kamili – Wodzu

NOWA SIEĆ?: „RUMUNET – SIEĆ ŻEBRAKÓW I SLUMSMANÓW".

RUMUN NAVIGATOR

DEFINICJA: „PC-towiec to taki, któremu po usłyszeniu, uwidzeniu lub uwąchaniu jakiejś rzeczy, myśli, obrazka lub zapachu związanego z firmą Commodore ręce, nogi i włosy zwijają się w pięści, para idzie z uszu, nosa i innych części ciała, a M61 Vulcan lub M134 Minigun (Spas 12, M16 (jak kto ma to, może być Colt Commando [to takie M16 ze skróconą lufą, amortyzowaną kolbą i kilkoma drobniejszymi modernizacjami], AKSU 47 Kałasznikow, UZI lub MAG 95 (POLSKA ROBOTA! PALCE LIZAĆ I OBGRYZAĆ) – jak kto nie jest zamożny) sam wyskakuje z szafy, przeładowuje się i wyszukuje celu."

Mr. Baca

TIPS MIESIĄCA: „Wskocz na psa lub kota, wejdź na niego teraz się schyl, a będziesz mógł rzucić pizzą."

Jacek G.

TIPS ROKU: „Doom, PC: Napisz: hutgbuihodifgkljhjklef;bhjkrehkjlah – Nic się nie stanie."

Franco Rywwis

POMYSŁOWY DOBROMIR: „Wszyscy, co piszą o zastosowaniu komputera Amiga to się nie znają na rzeczy, bo mój kuzyn Amigą obiera ziemniaki i wywozi zawartość szamba (lub jak kto woli zyngruby). Próbował orać pole, ale mu nie wyszło i poszedł paść kozy, podczas gdy Amiga dawała jeść świnkom."

Mr. Baca

MOCNE GŁOWY: „Ile wolt trzeba, żeby mój kumpel zgodził się ze mną, że IBM jest lepszy od Amigi?"

Awocado

Chyba około 90 (choć ilość jest odwrotnie proporcjonalna do mocy) – Wodzu

ZDZIWIONY?: „Poprzednie moje listy były do sedesu, jak se je ostatnio przeczytałem to żuchwy szukałem u sąsiadki."

Mr. Baca

(PRA)DZIADEK PRAWDĘ CI POWIE: „Moj pradziadek laborant nauczył mnie jednego: „Pamiętaj chemiku zawczasu, wlewaj zawsze wodę do kwasu!"

David II Cooperfield

ZAPYTANIA:

– „Co to znaczy „zdrowy psychicznie" ?"

Nikt z nas – red.

– „Czy jesteście w posiadaniu informacji, gdzie można zakupić dodatkowe mięlęgownice nitrowytycznych bezwładnościowych bulgulatorów ośmioprzełożeniowych do tranwajnów, które z kolei są częścią rdzenia lodówki elektrojądrowej?"

Mr. Baca

Tak, Wodzu chce tanio sprzedać – Dean.

Tym razem Dean, popędzany przez Emilusa do sporządzenia innych materiałów, zwalił całą robotę na mnie, czyli supertajnego agenta, o którego istnieniu nie wiedzą nawet najstarsi górale, a już na pewno nie redaktor Naczelny.

Wodzu

KARMAZYNOWY ODPŁYW

Dzisiaj może trochę skromniej niż zwykle, :) ale złożyły się na to dwa powody. Pierwszy to taki, że dysponowałem listami tylko z trzech tygodni (zgadnijcie dlaczego). A po drugie, przygotowując poprzedni numer (rekord pobity!), nie pozostawiłem sobie prawie żadnych rezerw.

Niektórych mogą dziwić proporcje w występowaniu różnych komputerów, ale są one odzwierciedleniem przychodzących listów. Może bylibyście zainteresowani pewnymi statystykami? W ten sposób pewne „mniejszości" komputerowe zauważą, że ich ostra krytyka jest bezsensowna. Konsolowcy zasługują na duże brawa, ich notowania systematycznie rosną. I tak w listach do numeru sierpniowego stanowili 22%, a do „dziewiątki" już 29. Wielu to może dziwić, ale od pewnego czasu Amiga i PeCet idą łeb w łeb. A z nie do końca wyjaśnionych powodów PC dziś zwyciężył.

AMIGA

AIRBORNE MANAGER / NINJA
Klawisz „2" z klawiatury numerycznej – bomba zegarowa.

ALCATRAZ / Marti
W czasie gry zmieniać broń możesz jedynie po wejściu w zacienione miejsca (np. krzaki), można znaleźć dodatkowe życie.

ALIEN BREED II / KALI
Wpisanie w miejsce kodu cyfr 098654 da Ci 10 żyć, 736353 – 50 000 kredytów, a 378829 udostępni Ci 10 kluczy.

ALLADIN / SCYZORYK R.S.
Jeżeli chcesz mieć dużo żyć, w maszynie losującej wciskaj PAUSE, a gdy trafisz na życie, wciśnij FIRE i wyłącz PAUSE.

APB / NINJA
W czasie gdy gra muzyka, wciśnij „FIRE" + „GÓRA". Odtąd będziesz mógł startować z dowolnego etapu.

ARMY MOVES / NINJA
Wciśnięcie „ALT" + „1" + „D" – da nieśmiertelność w pierwszej części gry. „ALT" + „1" + „J" – w drugiej.

A-TRAIN / NINJA
Podczas gry wpisz: „CHEATER CHEATER WIMP" – da Ci to dużo pieniędzy.

CANNON FODDER / YOU ZECK
18 misja; 5 faza – należy wsiąść do jeepa i kierować się w lewy górny róg planszy. Naszym celem są 4 drzwi od lewej. Jednak drzwi pilnuje czołg. Musimy go odciągnąć lub spowodować jego wysadzenie (samobójstwo czołgisty). Kiedy pozbędziemy się czołgu, wyskakujemy z jeepa, rozbijamy 4 drzwi od lewej i wchodzimy do pomieszczenia. Następnie rozbijamy mur i wskakujemy do... helikoptera. Reszta jest bajecznie prosta.

CATTIVIC / NINJA
Gdy stracisz życie i będziesz migotał wciśnij „Esc".

CRIME DOES NOT PRY / NINJA
Spauzuj grę i wpisz: „HALTBAKK IS THE KING" – nieśmiertelność.

DOMAN / NINJA
Na ekranie opcji (BRUTALITY, SZYBKOŚĆ, EFEKTY) wpisz hasła: SRAMNAPC – życia, KALASZNIKOV – niespodzianka.

DRAGON BREED / NINJA
Podczas gry wpisz: „TERRAFIC". Teraz:
„L" – skipper leveli,
„F3" – nieśmiertelność.

DUNE / MIKEY
Gdy będziesz sadzić bulwy koło Harkonnenów, uda Ci się ich wykurzyć.

FIRE FORCE / WILD PIG
W 3 misji wejdź do drugiego budynku po drabinie i zejdź wewnątrz na sam dół, a za skrzynkami będzie przejście w dół.

K-240 / SCATMAN
Budując statki COMBAT IGEL, na jedną stronę daj mu osłonę 50, a na drugą broń. Statek ma teraz więcej energii niż powinien.

LION KING / SCYZORYK R.S.
Chcesz przejść z łatwością 3 plansze to trzymaj dwa przyciski myszy, daj na Display Options... i zmień z PAL na NTSC. Teraz możesz skakać po planszy i kamiecznie czy antylopy Cię nie dosięgną.

MOTORHEAD / WILD PIG
Podczas gry naciśnij klawisz „*", a wszyscy widoczni wrogowie zostaną zabici. Podwójne naciśnięcie tego klawisza przeniesie Cię o planszę dalej.

PARASOL STARS / NINJA
W czasie gry wpisz: „AWRD", następnie:
„B" – przejście do bonusu,
„C" – dodatkowe punkty,
„D" - śmierć gracza,
„L" - dodatkowe życie,
„G" – zatrzymanie stworków,
„M" – maksymalna ilość parasoli,
„F1" – „F10" – wybór plansz.

SHADOW FIGHTER / MIKEY
Wpisz na ekranie głównym:
TEREKAKKU – nieskończone kredyty,
PARAPONZIPOPO – walczysz jako puppaz,
MBARIUIDISOCCAFFARIMBARI – walczysz jako SHADOW FIGHTER,
w trakcie walki EBBRAVOSCECCU – przeciwnik straci energię.

TEST DRIVE II / MIKEY
Podczas nazwy wpisanie AERO daje bardzo duże przyspiesze.

TORVAK THE WARRIOR / NINJA
Wpisz się jako: „CHEAT". Teraz „FIRE" z klawiszami „F1", „F2", „F3", przenosi po poziomach.

UTOPIA / Bartłomiej Urban
Gdy pojawi się komunikat o ataku wroga na Twoje posiadłości („SPY REPORT IN... ATTACK WARNING"), a chcesz tego uniknąć, to zapisz szybko stan gry, a następnie go odczytaj. Kłopot z głowy.

WALKER / MIKEY
Na ekranie tytułowym wpisz WALKER. Podczas gry HELP + L (10 s.) – następny etap.

ATARI ST

APPRENTICE / RYGIEL
Naciśnij TAB i wpisz: DRUID, albo SPEELS, albo FAERIE, lub WIZARD.

ARMY MOVES / RYGIEL
Na ekranie tytułowym wklep: KARENBROADHURST – nieśmiertelność.

DAYS OF THUNDER / RYGIEL
Podczas rundy kwalifikacyjnej zatrzymaj grę i wpisz: COMEFLYWITHME – latasz! F1-F8 – przełączanie kamer.

DOUBLE DRAGON / RYGIEL
W High Score wpisz się jako: NEIL HARDING.

DRAGON'S LAIR / RYGIEL
Na ekranie tytułowym wciśnij klawisze ZERO i RETURN i napisz: GODIRKGO.

EXON / RYGIEL
W High Score napisz: AD ASTRA – nietykalność.

FERNANDEZ MUST DIE / Sławek Sowa
Po zatrzymaniu gry wpisz SPINYNORMAN. Będziesz nieśmiertelny.

GLOBULUS / RYGIEL
Wpisz: ZvmoIEG (dokładnie!).

NARCO POLICE / RYGIEL
Tajne komendy: NOAMETZ 1-4 – likwiduje wrogie stanowiska w podanej strefie, NOCAMZ 1-4 – likwiduje wrogów w danej strefie.

OIL IMPERIUM / RYGIEL
Wpisz się jako HERALD i już masz 1 000 000 $.

SUPER GRIDRUNNER / RYGIEL
Wciśnij pauzę i wpisz: PINK-FLOYD-ARE-GODS.

SWITCH BLADE I i II / RYGIEL
Na screenie tytułowym wpisz LEVELx. W miejsce „x" wstaw numer levelu. Jeżeli wpiszesz CHROME z wciśniętym Shift'em przeniesiesz się do ukrytej gry.

UNDER PRESSURE / RYGIEL
Podczas gry napisz: OCCAI THE NOO. Teraz F1 – skipper leveli, 1 – 9 – wybór amunicji.

XENON / RYGIEL
Po rozpoczęciu grania wciśnij szybko 3 razy F5 – nieśmiertelność.

PC

CENTURION / Krzysztof „RODZYN" Zawisło (Gliwice)
Te ułatwienia są dla osób lubiących grzebać w save'ach. Masz za mało pieniędzy, ludzi i rumaków w armii? To nie problem! Weź edytor dyskowy do rąk i zaczynaj wklepywanie (wszystkie offsety są podane szesnastkowo):
Pod offset 0340 wpisz 7017 – dostaniesz 6000 ludzi w mieście.
Pod offset 0390 wpisz 7017 – Twoja armia będzie posiadała 6000 żołnierzy (chociaż jej rangą będzie Infantry).
Pod offset 03A0 wpisz C201 – Twoja armia wzbogaci się o 450 koni.
Pod offset 05F0 wpisz 60EA – dostaniesz 60000 talentów.
Wszystkie wartości są dwubajtowe. Nie radze próbować wpisywać większych wartości (FFFF = 65535) w przypadku pieniędzy, ponieważ jeśli zarobimy w następnym roku 8 talentów, to stan naszej kasy będzie wynosił 7.

DEPARTAMENT / Arkadiusz Zdych
1. Wpisz GRODZKY – otrzymasz mandat poselski.
2. Wykręć numer 05250164 i porozmawiaj z Marvickiem (możliwość ucieczki helikopterem).
3. Przekupuj kongresmenów, osiągniesz stanowisko, a pieniądze szybko się zwrócą.
4. Wpisz McCAFFERTY – zostaniesz gubernatorem w następnym miesiącu.

DIZZY PRINCE OF THE YOLKFOLK / SOPEL
Żeby wystraszyć trolla, który pilnuje wejścia do zamku, należy popędzić kozę kijem (ona rogami przepędzi strażnika).

DUNE II / Arkadiusz Zdych
Naciśnij ALT + A..Z - dodatkowe jednostki wojskowe.

ECSTATICA / Tomek „Sir Tomciu" Madeyski
Oto kilka przydatnych wskazówek:
1. W jednym z pokoi jest kominek. Gdy wejdziesz do niego znajdziesz się na dachu. Jest to przydatne, gdy coś Cię goni.
2. Możesz równierz schować się w zielonej szafie (oczywiście w innym pokoju).
3. W pokoju z zieloną szafą na stole leży nóż. Gdy go weźmiesz, stół rzuci się na Ciebie.
4. Tam gdzie była dziewczynka, możesz odpoczywać.

JAMM IT / Tomek „Sir Tomciu" Madeyski
Kiedy Twój rywal zaczyna grę i podaje do Ciebie piłkę szybciutko rzuć za 3 punkty. Trafiłeś na 70%.

JAZZ JACKRABBIT / Alexander
Spauzuj grę [p] i [Space]. Teraz wybierz opcję (wpisz na klawiaturze z Shifem):
lamer – przeskok levelu,
bouf – pełne zdrówko i nieśmiertelność,
sable – zwiększa szybkości i skoki,
doom – wrogowie są szybsi i wytrzymalsi,
ken – DOS,
Mark – zabija Jazza
hocus – teleport
ctrike – spróbuj (latająca decha)
HOOKER – bonus level,
GUNHED – full broni i ammo.

JURASSIC PARK / Wojciech Szczepański
Aby zacząć od części 3D, zamień nazwy plików JP2D.EXE i JP3D.EXE.

LITTLE BIG ADVENTURE / Wojciech Szczepański
Kasę w aptece możesz przeszukiwać miliony razy. Zawsze znajdziesz w niej pieniądze, pod warunkiem, że po każdym przeszukaniu wyjdziesz z pomieszczenia.

OUTPOST / Przemysław Wardziński
Spróbuj kombinacji klawisz CTRL z klawiszami funkcyjnymi: F9, F10, F11, F12.

OUTRUN / Przemysław Wardziński
Napisz RED BARCHETTA. Teraz następujące klawisze to:
T - czas,
S - następny poziom,
B - restart.

PINBALL FANTASIES / MYSZKA
Działają podczas oglądania stołów:
CHEAT, THE SILENTS, ANDREAS, ULF, MARKUS, FREDRIK, OLOF, CREW, SNAIL, JOHAN, TECH, GREET, STEIN, GABRIEL, ROBBAN, DANIEL, TSP.

PREHISTORIC 2 / SOPEL
W 1 levelu, zaraz po rozpoczęciu, napotkasz wysoką, sztuczną skałę. Wskocz na nią i podejdź do końca (ale stój cały czas na niej). Walnij parę razy maczugą i spadnie coś za dużą ilość punktów.

ROME / Arkadiusz Zdych
1. Aby uciec z Herkulaneum przed wybuchem Wezuwiusza, należy ukraść tunikę leżącą przy basenie. Tylko dzięki niej przewoźnik wpuści nas na łódź.
2. Aby pokonać Anglosasów, musisz dotrzeć do „czerwonej flagi", która jest umiejscowiona na środku północnej części mapy (zasłoniętym przez chmury).
3. Aby zostać cesarzem, wystarczy przekupić 5 senatorów.
4. Jeżeli chcemy przejść do następnego „levelu" bez ukończenia wcześniejszego etapu gry, wystarczy podmienić interesującą nas cyfrę dowolnego katalogu (poziomu gry) na „0". Przejście początkowego „intra" danego poziomu przeprowadzamy zmieniając literę katalogu na „A".

SAPER (WINDOWS) / MYSZKA
Po włączeniu okienka wpisz: XYZZY i naciśnij SHIFT i ENTER. Teraz w lewym górnym rogu pokaże się kropka. Jeśli jest czarna, to znajduje się tu mina. Jeśli jest w kolorze białym, nie ma miny.

SECRET AGENT / VEDAR
Podczas gry wciśnij naraz:
X+J+P - nieśmiertelność,
P+O+N+D - przenoszenie pomiędzy levelami.

SECRET OF THE MONKEY ISLAND / ARIELUS
1. Oto składniki potrzebne do zrobienia zupy na statku: wino, cynamon, kurczak, mięta, atrament, proch, piracka flaga z masztu.
2. Pilnik można znaleźć w cieście, które da więzień w za-

Tipsy & kody

Błee... już nie mogę. Jestem pełen podziwu dla osoby, która wymyśla komentarze do „Listy Przebojów". Bo o czym można tak co miesiąc pisać? Lista i lista. Ale tekst o Nowej Zeklandii był przebojowy!

Może przypomnę jeszcze marchewę, bo trochę się pozmieniało. Każda osoba, o ile oczywiście nie odmówi, której tipsy zostały zamieszczone w tym numerze dostanie darmo kolejny numer Top Secret. Czyli wszyscy wygrywają! Turniej bez przegranych! (or something) Czyli, jeżeli ktoś stwierdzi występowanie poniżej swojego tipsa lepiej, żeby nie kupował 11 TS. Bo i tak go dostanie pocztą. Jasne? No to się cieszę (lub nie).

Dean

PS.Dzisiaj nic – tak dla odmiany. No, chyba że coś Naczelny dopisze albo kurekta.

(To może kurekta: A było to tak...cdnn).

mian z medykament (gopher repellent.

SECRET OF THE MONKEY ISLAND 2 / SOPEL
ALT + W - przejście gry z 800 pn.
CTRL + J - kalibracja joysticka,
„+", „-" – szybkość pokazu tekstu,
CTRL + I - otwiera / zamyka drzwi,
CTRL + (N lub M) – sterowanie: mysz i joy,
CTRL + (Z lub C) – quit.

SETTLERS / Krzysztof „RODZYN" Zawisło (Gliwice)
Możesz budować ścieżkę przez jezioro pod warunkiem, że po obu stronach będą znajdować się chorągiewki (naprzeciw siebie).

SIM ANT / BIANKA
Jeżeli pająk usiadł Ci na mrowisku, a Ty masz niewiele mrówek, zamień się w niego (tak jak zmienia się ciałko między mrówkami) i odprowadź daleko od mrowiska, a najlepiej blisko mrowiska wroga.

SIM CITY 2000 / Piotr Borzęcki
Włącz „EDIT NEW MAP", wpisz FUND i kliknij na YES. Jeszcze raz wpisz FUND i kliknij na YES. Skończ poprawiać mapę i naciśnij na „DONE". Teraz wejdź do menu BUDGET i zaciągnij pożyczkę „ISSUE BOND". Teraz co roku będziesz dostawać bardzo dużo pieniędzy.

SIM FARM / BIANKA
1. Jeżeli nie nawadniasz pola, a i tak jest za mokro, zbuduj koło niego zwykły kanał, do którego ucieknie woda z pola.
2. Jeżeli masz za mało miejsca dla zwierzaczków (na granicy farmy), zamiast płotu zbuduj kanał. Ma on tę zaletę, że można go budować nawet na nie należącej do Ciebie ziemi.
3. Jeżeli masz chłodny klimat i przeziębiają Ci się zwierzątka, zbuduj im szopę (barn) i ogranicz miejsce biegania wokół szopy. Zwierzaczki będą się chować w szopie i wyzdrowieją.

SPACE ACE / Wojciech Szczepański
Na screenie tytułowym wpisz DODEMODEXTER albo po prostu BORF. Gra przejdzie sama.

STREED ROD / Krzysztof „RODZYN" Zawisło (Gliwice)
Sposób na zarobienie sporej sumki pieniędzy. Kup sobie najtańszy złom, wyciągnij z niego silnik i zaoferuj jego sprzedaż za 30000$ – pojawi się napis: „You're crazy, but I take it" (czasami kupiec nie zgodzi się).

SUPAPLEX / Arkadiusz Zdych
Wpisz BOBO – dodatkowe życie.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO / Sebastian Jachymski
Programiści ukryli jednego zawodnika. Jego imię to AKUMA. Aby nim zagrać, skopiuj wszystkie pliki zawierające jego imię zamiast plików innego zawodnika w każdym podkatalogu (np. AKUMA.PAL na RYU.PAL, potem wybierz RYU).

SYSTEM SHOCK / Tomek „Sir Tomciu" Madeyski
Kod do drzwi z klawiaturą (pierwszy poziom) – 451.

TERMINAL VELOCITY / EDWARD od GIEREK
W trakcie gry:
TRIGODS – nieubywająca energia,
TRISHLD – przywrócenie energii,
TRINEXT – następny etap,
3DREALM – amunicja wszystkich typów,
od TRWARP1 do TRWARP9 – przenoszenie od 1 do 9 etapu danej misji,
od TRIFIR1 do TRIFIR7 – amunicja od PAC do DAM,
TRIFIR8 – afterburner (120),
TRIFIR9 – jak TRIGODS, ale tylko przez 30 sekund.

THEME PARK / Sebastian Jachymski
Wpisanie na początku gry swego imienia jako DEMO daje dużo pieniędzy, rozbudowany park, itp.

TITUS THE FOX / Adam Matkowski
1. W levelu 3 jest duży wielopiętrowy budynek, na jednym z pięter siedzą pijacy. Spróbuj się ich pozbyć, idź na pierwsze okno od prawej strony tego piętra i daj w dół. Przytrzymaj, wtedy wejdziesz do korytarza na którego końcu są życia.
2. W levelu 9, gdy dojdziesz do dużego pomieszczenia, gdzie są posągi faraonów, skorpiony, kościotrupy w czapkach (szlafmycach) i nie ma wyjścia. Idź na sam dół na środek pomieszczenia, pomiędzy kolumny nad którymi jest wielki posąg. Daj w dół i chwilę przytrzymaj.

ZOOL / Maciej Kowalczyk
Wpisanie w OPTIONS hasła STRETLAMP (może STREETLAMP – red.) uaktywnia klawisze:
CAPS LOCK – nieśmiertelność,
MINUS – skok do ostatniej planszy,
PLUS – skok do następnej planszy.

ATARI XL / XE

ADAX / KILIMANDŻARO
SELECT + OPTION + START – nietykalność.

CYWILIZACJA / KILIMANDŻARO
W pierwszej turze zaatakuj komputer np. w Australii, oddaj turę komputerowi. Gdy znów będzie Twoja tura zaatakuj w innym miejscu np. w Afryce. Komputer będzie się bronił tylko w pierwszym miejscu (Australii).

DONKEY KONG JR. / Shadowchaser
Na ekranie tytułowym trzymając SHIFT wpisz BOOGA. Teraz „K" – potwory nie mogą Ci nic zrobić, „S" – zmiana poziomu gry.

INSPEKTOR / KILIMANDŻARO
Jedź do Wrocławia, zarób 1000, kup helikopter i do Poznania (pociągiem). Kup pistolet i 10 naboi. Teraz (pociągiem) do Gdańska. Wyrób zdjęcie i kup legitymację na bazarze. Teraz helikopterem do Krakowa. Pogadaj z facetem w restauracji, weź towar i do Kalisza. Handlarz powie Ci, gdzie przebywa Ramirez. Jedź tam, idź do hotelu i zrób użytek z pistoletu. The end.

MINER 2049'ER / Shadowchaser
Ustaw się w bezpiecznym miejscu i wpisz: 123 782 6861. Teraz trzymając SHIFT wbierasz sobie poziom gry od 1 do 10.

MISSILLE COMMAND / Shadowchaser
Jednocześnie: CONTROL i C - przeskakujesz na piąty poziom, CONTROL i S - wybierasz dowolny poziom gry, CONTROL i Z - niespodzianka.

WHIRLINURD / Shadowchaser
Hasło do poziomu E: IAMTHEHUNGRYDUDE.

WŁADCA / KILIMANDŻARO
Na początek zdobądź jak najwięcej księstw. Później w każdej twierdzy zostaw po ok. 550 ludzi. Teraz zacznij budować armię.

COMMODORE

AGENT-X2 / NINJA 2
Hasło do drugiego poziomu: GORMENGHAST.

APOLLO 18 / Skorpion z Kłaja
Po RESET wppisz:
POKE 2356, 1 (do 11)
SYS 2335 – uruchomienie.

ARKTYCZNE POLOWANIE / Skorpion z Kłaja
Kod: NBMNVNV daje możliwość skakania po wszystkim.

CURSE OF SHERWOOD / Grzegorz Jedynak
1. Szkielety najłatwiej załatwić za pomocą „CLUBA".
2. Dziadkowi z laską daj woreczek. W zamian otrzymasz mapę przejścia przez bagna.
3. Na początku idź w prawo. W chacie za mostem zabij człowieczka. To, co po nim zostanie, zanieś babci biegającej z miotłą w domku po lewej. Po wyjściu od niej udaj się w lewo. Zabij tam brązowego diabła. Pozostanie po nim hełm, który zanieś babci. Po otrzymaniu tych przedmiotów staruszka obdaruje Cię czymś, co wygląda jak syfon.
4. Brązowego diabła zabijesz „SILVER DAGGER'EM".
5. Mając „ICE WAND" strzel w rzekę. Zostanie zamrożona. Teraz możesz po niej przejść.
6. Nie zabijaj dziadka z laską, ani babci z miotłą – jeszcze się przydadzą.

Tipsy &

DETECTIVE GAME / Skorpion z Klaja
1. Dowody morderstwa (zaznaczone literką E) wkładaj do koperty, którą znajdziesz w swoim pokoju.
2. Po 11.00 gaśnie światło i zostajesz zastrzelony.
3. Nie pij ze SMALL BOTTLE oraz nie otwieraj BOMB!
4. Śrubokrętem otworzysz nadajnik (LOCKET) Gabrieli.
5. W książce znajdziesz FOLDED DOCUMENT.
6. Nie marnuj czasu na przepytywanie Profesora, ponieważ jest on kompletnym idiotą i daje dziwne odpowiedzi.

DIZZY: PRINCE OF THE YOLKFOLK / Grzegorz Jedynak
1. Kilofa użyj na jednej ze skał na lewo od latającego w tę i z powrotem komara. Wejdź w powstałe przejście – znajdziesz się w jaskini, z której weź złotą bryłkę.
2. Złotą bryłkę daj gościowi stojącemu za STYXEM. Teraz Cię przepuści.
3. Z chmurki zabierz „ACME BRIDGE". Użyj go na przerwanym pomoście na drzewie rosnącym za STYXEM. Teraz możesz przejść.

ELVIRA II / DEVIL
1. Kościotrupowi na drzwiach pilnującego czytelni daj piłkę z pokoju dziecięcego.
2. W holu faceta z jednym okiem załatwisz czarem Turn Undead, przyrządzonym z mózgu.

GHOSTBUSTERS / Paweł Piechniak
ACTIVISION TANG BILLY 15570011 – kod na 93 600Ł.

HANS KLOSS / AGENT X
Zjedz dwa kurczaki po rząd to Kloss puści pawia! Aby z komnaty pozbyć się robotów – wyjdź i wejdź jeszcze raz. F5 – podgląd planów, F7 – Kloss pali papierosa – pauza.

I.C.U.P.S. / Marcin Dorsz
POKE 3516, 9 – nieśmiertelność.

INDIANA JONES 3,4 / DEVIL
Fire w joyu + „M" – niespodzianka.

KLĄTWA / JUBY
Obłoczek zdmuchniesz mocą wiatru, która działa gdy masz mieszek.

MARAUDER / „UNCLE ANONIM"
Aby wyłączyć kolizje należy nacisnąć klawisze: 1, Q, A, Z.

MOON BUGGY / NINJA 2
Wpisz POKE 24151, 173 – nieśmiertelność.

MOVIE BUSSINESS / NINJA 2
Po uruchomieniu RESET. KENYA w Basicu. Restartuj jednak przez SYS 49408 – w nagrodę extra muzyczka.

POKER PO POLSKU / Jacek P.
Podczas gry, gdy nadejdzie Twoja kolej, wciśnij literę „C" i RETURN – będziesz widział karty przeciwników.

POLSKA LIGA / „UNCLE ANONIM"
Aby kupić zawodnika najtaniej, płać o 1000 więcej niż kosztuje.

PURPLE HEART / NINJA 2
Aby przejść fortecę na drugiej planszy, należy podejść z boku i strzelać w działo z ukosa.

SABOTEUR / Paweł Piechniak
Wpisz POKE 29894, 0 – nieśmiertelność.

SAMMY LIGHTFOOT / NINJA 2
Wpisz POKE 3678, 189 – nieśmiertelność.

SIM CITY / AGENT X
Pożar możesz gasić buldożerem.

SLIGHT MAGIC / Grzegorz Jedynak
1. Wiaderka dawaj smokom patrząc na kolory (zielone wiaderko – zielony smok, niebieskie wiadro – niebieski smok).
2. Kamiennemu potworowi daj żarcie znalezione pod białym duchem, obok klocków.

SPIKEY IN TRANSILVANIA / Arcymag
Daj psu kość w podziemiach, a on Cię przepuści. Podziemia można otworzyć kulką, którą znajdziesz w restauracji.

STORM WARRIOR / Arkadiusz Szodrowski
Zamiast walczyć z zielonym potworkiem stań w lewej części ekranu. Gdy potwór podejdzie do Ciebie, skocz (joystic góra + prawo) – znajdziesz się w następnym etapie. Nie dotyczy to ostatniej planszy (brązowe ściany).

STUNTMAN SEYMOUR / DEVIL
Znak C= – kolejna plansza.

SWIV PREVIEW / Skorpion z Klaja
Na wszystkie pytania odpowiedz SILKWORM – 8 żyć i superbroń.

WŁADCY CIEMNOŚCI / DEVIL
Przy przewożeniu zwierzaków:
Najpierw przewieź kota na drugi brzeg. Później przewieź np. psa, a gdy będziesz wracał weź kota (w przeciwnym razie pies zagryzie kota). Z pierwszego brzegu weź mysz, a zostaw tam kota. Przewieź mysz na drugi brzeg. Jedź pustą łódką na pierwszy brzeg po kota, weź go i do swojej kieszeni dołącz psa i mysz. Zwierzaki daj ulubieńcom zwierząt. W ten sposób uwolnisz moc mądrości.

WŁADCY CIEMNOŚCI / JUBY
Trzeciej ręce daj cały pojemnik z ostatnią monetą.

ZORRO / Grzegorz Jedynak
Idź w lewo. Wskocz do studni i skacząc po czerwonych bojach idź w prawo. Znaleziony kwiat doniczkowy połóż na górnej części ruchomej platformy, która opadnie w dół, otwierając drogę do kielicha. Przy platwormach używaj też głazu.

ZYRON'S ESCAPE / Marcin Dorsz
POKE 51591, 234
POKE 51592, 234
POKE 51593, 234
SYS 4166
– nieśmiertelność.

KONSOLE

8 EYES / Nintendo / Tsubasa
Ułożenie klejnotów w ostatniej planszy:
1. Żółty.
2. Biały.
3. Zielony.
4. Oranż.
5. Niebieski.
6. Purpurowy.
7. Czerwony.
8. Czarny.

ABADOX / Pegasus / Artur Iniarski
Wciśnij SELECT – chwilowa nieśmiertelność.

ADDAMS FAMILY / Pegasus / Artur Iniarski
Najpierw idź do krypty i pokonaj kościotrupa, pojawi się klucz. Idź do domu i otwórz drzwi. Gdy już będziesz wchodził, uważaj na spadający żyrandol. Aby uratować synka, potrzebne Ci będzie: wiadro, woda, jajko, parasol. Wiadro znajdziesz na końcu piwnicy, wodę w łazience (uruchom prysznic), jajko w dziupli, parasol w jednym z pokoi.

ADVENTURE IN MAGIC KINGDOM / Pegasus / Artur Iniarski
Klucze znajdziesz w atrakcjach wesołego miasteczka. Ostatni ma chłopiec stojący w lunaparku. Da Ci go, gdy odpowiesz na kilka pytań związanych z filmami Disneya.

ANARCTIC / Nintendo / Marek Surel
Weź kolorową chorągiewkę i trzymaj „Turbo A" – pingwin będzie leciał przez 6 sekund.

ARABIAN / Pegasus / Artur Iniarski
By odwrócić funkcje przycisków, wciśnij dwa razy SELECT.

ART OF FIGHTING / SNES / Don Juan de Marco
Podczas gry wciśnij pauzę, a następnie: góra, X, lewo, Y, dół, B, prawo, A, L, Y - gra z niespodzianką.

BATTLE TANK (wersja org.) / Pegasus / Artur Iniarski
Gdy chcesz włączyć pauzę wciśnij A+B. Gdy najedziesz czołgiem na magazyn, uzupełni Ci się paliwo. Miny można niszczyć strzelając w nie z działka.

BIG FOOT / Pegasus / Artur Iniarski
Gdy znajdziesz piłę, wciśnij B i niszcz wóz przeciwnika. W wyścigach bonusowych wciśnij i trzymaj cały „krzyżyk" – wygrasz 95% wyścigów.

BIG NOSE THE CAVEMAN / Nintendo / Damian Tyburski
Kiedy po raz pierwszy będziesz w chmurach i z nich zejdziesz, wskocz na najwyższą półkę i poskacz na niej – znajdziesz ukryty sklep.

BIG NOSE THE CAVEMAN / Pegasus / Basia Kacalska
Zaraz na początku 4 levelu znajduje się drzewo, na które prowadzi drabinka. Staraj się skoczyć obok pierwszego szczebelka od góry, na prawo pnia drzewa – niespodzianka.

BINARY LAND / Nintendo / Marek Surel
Gdy zginiesz („End") mając powyżej 30 tys. punktów, naciśnij szybko „Select".

BOULDER DASH / Pegasus / Artur Iniarski
Autofire A+B na raz – śmierć bez czekania na koniec czasu (przydatne w sytuacjach bez wyjścia).

BOY SOCCER TEAM 2 / Pegasus / Mapet
1. Wzmocnienie podania i super podania „Góra" + „Turbo A".
2. Wzmocnienie wymiany podań „góra" + „Turbo A".
3. Wzmocnienie super strzału Tsrbasy (podkręconego za 400) „góra" + „Turbo A".
4. Wzmocnienie super strzału Kodżuro (za 370) „góra" + „Turbo B".
5. Wzmocnienie super woleya przyjaciela Tsubasy lewo lub prawo i „Turbo B".

BUMP'N'JUMP / Nintendo / SHAQ
Jeżeli nie zniszczysz żadnego samochodu na planszy, to dostaniesz ekstra bonus 50 000 pts.

CAPTAIN SKY HAWK / Pegasus / Artur Iniarski
By przejść trzeci level, zrzuć bomby w trzy studzienki.

CROSS FIRE / Pegasus / Artur Iniarski
Wciśnij „prawo lub lewo" i wszystkie przyciski na raz, w 50% przypadków ludzik zacznie „jechać" w lewo lub prawo nie zważając na mury itp. Gdy dojedzie do końca ekranu, przechodzisz etap.

DARKMAN / Nintendo / Marek Surel
Wrogów w początkowych levelach pokonasz trzymając przyciski „Turbo A" i „B" + „prawo" lub „lewo" (stronę, po której stoi przeciwnik).

DRACULA / Pegasus / Artur Iniarski
Na końcu pierwszego etapu sokcz i skieruj krzyżyk do dołu. Otworzy się tajne przejście.

DOUBLE DRIBLE / Pegasus / Artur Iniarski
Gdy grasz na 2 PLAYERY na końcu jest ciekawa animacja, której nie ma przy grze na 1 PLAYER.

EARTHWORM JIM / SNES / Don Juan de Marco
Podczas gry naciśnij pauzę, następnie: lewo, A, B, X, A, A, B, X, A - ukażą się twarze programistów, a później ukryte menu.

FIGHTER HISTORY / SNES / Don Juan de Marco
Poczekaj aż zniknie tytułowe logo, a potem szybko: prawo, prawo, góra, góra, L, R - będziesz mógł grać Clownem i Karnovem.

FRIDAY THE 13-TH / Nintendo / SHAQ
1.Jeżeli masz zapalniczkę to rozpal ogień we wszystkich dużych domach, a dostaniesz latarkę, która umożliwi Ci lepszą widoczność w jaskini.
2. Warto przed pokonaniem Jasona pójść do jaskini i stoczyć walkę z latającą głową, ponieważ daje ona broń. Jeśli już raz pokonałeś Jasona to jest nowa głowa latająca, która daje lepszą broń.

G.I. JOE / Pegasus / Artur Iniarski
START + SELECT – uzupełnienie energii.

GOAL 3 / Pegasus / Rambo !?
Każdy zawodnik z Twojej drużyny ma super strzał. Wykonuje się go skacząc A + B, a następnie B. Najlepsi to: 7 i 11.

HUNT FOR THE RED OCTOBER / Pegasus / Artur Iniarski
START + SELECT – uzupełnienie energii.

HUNT FOR THE RED OCTOBER / Pegasus / Mapet
1. Wduś „select" – włączysz ochronę.
2. Jeżeli denerwuje Cie piszcząca muzyka, naciśnij „start", a potem „select" – muzyka ucichnie.

IKARI WARRIORS / Pegasus / Artur Iniarski
Gdy stracisz ostatnie życie wciśnij A, B, B - autofire, A – autofire – grasz od miejsca, gdzie zginąłeś.

JET STRIKE / CD-32 / KALI
1. Późniejsze misje, choć tego nie widać, są na czas – gdy będziesz się długo bawił, nadleci bombowiec i zniszczy Ci lotnisko.
2. Przytrzymując na chwilkę zielony i lewo wypuszczasz dym skutecznie dezorientujący wrogie samoloty.

JUNGLE BOOK / SEGA / Mogli
W czasie gry wduś START następnie po kolei ACACACACBBBB – walka z końcowym Bossem. Jeśli chcesz przeskoczyć level, wduś START i kolejno BAABBAABABBAABBA.

LODE RUNNER / Nintendo / Marek Surel
Po włączeniu gry („Start") przytrzymaj jednocześnie przyciski „Turbo A" lub „B" + „Select" tak, aby było słychać sygnał. Następnie puść przyciski i włącz „Start". Ludzik będzię poruszał się powoli lub szybko.

MACHJONG / Pegasus / Artur Iniarski
START + SELECT + A + B - pewna wygrana.

MARIO BROS 13 / Nintendo / Rączka
Najpierw wciśnij select, a następnie równocześnie strzałkę w górę, start, select A lub B (turbo) – w ten sposób będziesz miał trzy życia.

MICROCOSM / CD-32 / KALI
Na czwartym etapie na rozdrożach powinieneś lecieć kolejno: prawo, prawo, lewo, lewo, lewo, prawo, lewo, lewo, prawo, góra, lewo – góra, prawo.

MORTAL KOMBAT 2 / MEGA DRIVE / PAN KRAMU & EL BARTO
Fatality wrzucanie do kwasu: dół – niska pięść – niski kop + wysoki kop, z bliska.

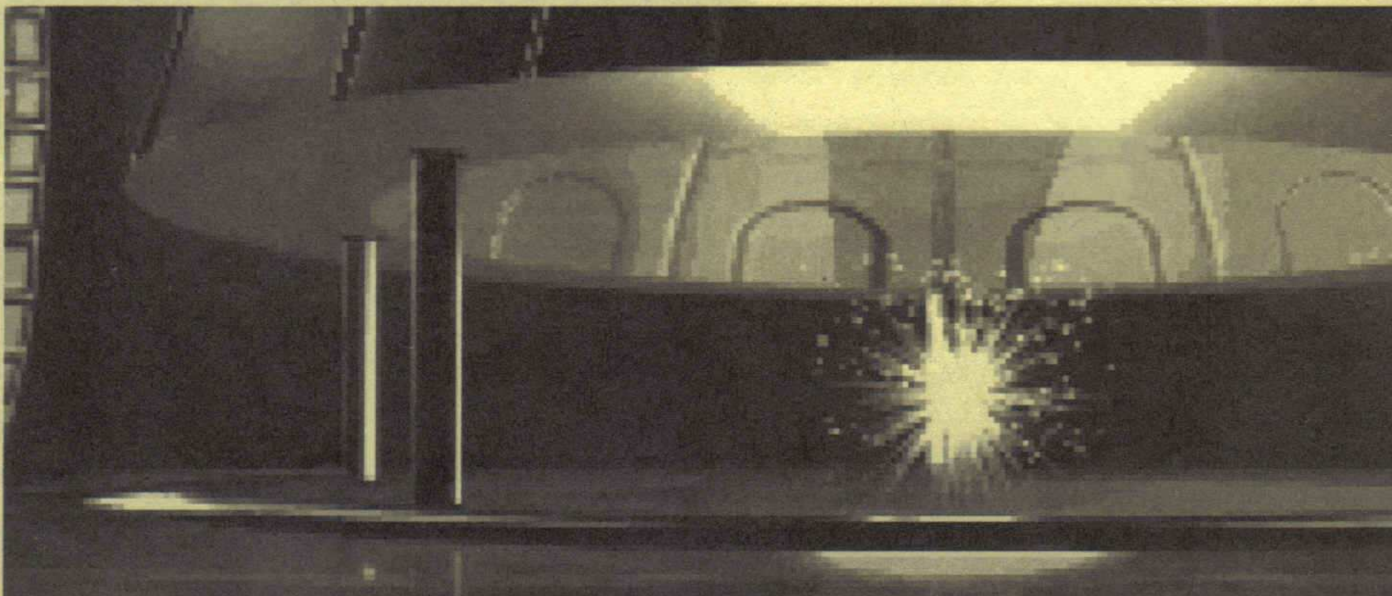
NEMO / Pegasus / Artur Iniarski
Rzuć goryłowi trzy cukierki. Gdy zacznie robić balony podejdź do niego, możesz na nim jechać.

PINBALL FANTASIES / CD-32 / KALI
Na ekranie wyboru stołów naciśnij Play / Pause – ukaże się instrukcja z dokładnym opisem każdego stołu (strony przewracasz dając w górę lub dół).

ROBOCOP III / Nintendo / Tsubasa
„Start" + „dół" – odnowienie energii.

SIMPSONS BART'S NIGHTMARE, THE / Pegasus / Basia Kacalska
W ostatniej planszy musisz zebrać 16 radioaktywnych pojemników i zanieść je do reaktora. 16 pojemnik ma siostra Barta – Maggie.

STRIDER / Pegasus / Artur Iniarski
Zawartość dyskietek możesz sprawdzić wpisując na kom-



kody

puterze w laboratorium: RUN FILE NO.1 lub RUN FILE NO.2 (w przypadku dysku 3 lub 4 procedura jest ta sama, zmieniasz tylko numer dysku).

SUNSET RIDERS / SNES / Don Juan de Marco
Opcja dla dwóch graczy: Żeby grać takimi samymi postaciami należy podczas kontynuacji gry dla pierwszego gracza wcisnąć START na drugim joypadzie, wybrać tego samego zawodnika, a następnie wcisnąć START na pierwszym.

SUPER RESCUE / Nintendo / Damian Tyburski
1. Kiedy się rozwalisz naciśnij razem „START" + „LEWO" - grasz dalej.
2. Jeśli masz jakąś broń, naciśnij „DÓŁ" + „A", potem puść „DÓŁ" – uniesiesz się w górę.
3. Jeśli jesteś w górze, to naciśnij „B" – Twoja broń odleci i po chwili wróci.

SUPER RETURN OF THE JEDI / SNES / Don Juan de Marco
Na ekranie tytułowym wciśnij: Y, Y, Y, Y. Następnie:
1. Kombinacją: dół, X, Y, A, B przechodzisz levele (nie działa w etapach 3D).
2. Przy napisie GAME OVER wciśnij: A, B, A, Y, A, X - siedem kontynuacji.

TANK / Nintendo / Marek Surel
Gdy zginiesz (Game Over) mając powyżej 20 tys. punktów, naciśnij szybko „Select" – niespodzianka.

TOP GUN 2 / Nintendo / PAN KRAMU & EL BARTO
Na screenie tytułowym: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, BA, START.

TOURNAMENT FIGHTERS / SNES / Don Juan de Marco
Na ekranie tytułowym wciśnij na drugim manipulatorze: góra, lewo, dół, prawo, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X - nieskończona energia.

TREASURE MASTER / Pegasus / Artur Iniarski
Bombę zanieś nad magnes, gdy bomba wybuchnie, magnes wyciągnie na powierzchnię batyskaf. Możesz penetrować kanały.

TURTLE NINJA III / Pegasus / Rambo !?
1. A+B = super cios, ale jeden kosztuje 1 kreskę energii.
2. Dół + B = przerzut wroga.

TURTLES II (wersja USA) / Nintendo / PAN KRAMU & EL BARTO
Na screenie tytułowym wpisz:
1. 5•dół, 7•prawo, B, A, START – możesz wybrać level.
2. 2•prawo, 3•dół, 4•lewo, B, A, START – 10 żyć.
3. BABA, góra, dół, BA, lewo, prawo, BA, START – niespodzianka.

TURTLES 3 / Nintendo / PAN KRAMU & EL BARTO
W „OPTIONS" ustaw liczbę graczy na 7 – masz 2 razy więcej żyć.

ULTIMATE BODY BLOWS / CD-32 / KALI
Grając DANNY'm lub NIK'iem na początku każdej rundy wciśnij FIRE + skos góra-lewo.

UNQUENCHABLE DESIRE / Game Boy / PAN KRAMU & EL BARTO
Podczas wyboru postaci wklep: dół, AB, SELECT, lewo, BAAA – nieśmiertelność i 9 milionów $.

WARP MAN / Nintendo / Marek Surel
Jeżeli byłeś co najmnej 2 razy z rzędu w labiryncie, to po wyjściu z niego i znalezieniu się na zwykłej planszy będziesz posiadał przez pewien czas super broń.

WEREWOLF / Pegasus / Rambo !?
1. Przytrzymaj A = Super cios.
2. Gdy zbierzesz 5 kulek przemieniasz się z gościa z wilkołaka.

ADVENTURES OF LOLO 2
Pegasus
Basia Kacalska

1 PIĘTRO
1. PPHP
2. PHPK
3. PQPD
4. PVPT
5. PRPJ

2 PIĘTRO
1. PBPM
2. PLPY
3. PCPZ
4. PGPG
5. PZPC

3 PIĘTRO
1. PYPL
2. PMPB
3. PJPR
4. PTPV
5. PDPQ

4 PIĘTRO
1. PKPH
2. HPPP
3. HHKK
4. HQKD
5. HVKT

5 PIĘTRO
1. HRKJ
2. HBKM
3. HLKY
4. HCKZ
5. HGKG

6 PIĘTRO
1. HZKC
2. HYKL
3. HMKB
4. HJKR
5. HTKV

7 PIĘTRO
1. HDKQ
2. HKKH
3. QPKP
4. QHDK
5. QQDD

8 PIĘTRO
1. QUDT
2. QRDJ
3. QBDM
4. QLDY
5. QCDZ

9 PIĘTRO
1. QGDG
2. QZDC
3. QYDL
4. QMDB
5. QJDR

ZAMEK
1. QTDV
2. QDDQ
3. QKDH
4. VPDP
5. VHTK
6. VQTD

ALIEN SOLDIER
SEGA MEGA DRIVE
PAWEŁ OSTAFIN

STAGE:
1. 1985
2. 3698
3. 0257
4. 3745
5. 7551
6. 8790
7. 5196
8. 4569
9. 8091
10. 8316
11. 6402
12. 9874
13. 1930
14. 2623
15. 6385
16. 7749
17. 3278
18. 1039
19. 9002
20. 2878
21. 3894
22. 4913
23. 2852
24. 7406
25. 5289

APIDYA
AMIGA
NINJA

2. MISSHONEYBEE
3. DEPUTYOFLOVE
4. HASTALAVISTA
5. SNEAKPREVIEW
6. SHOWCREDITS

BLOB
AMIGA
MIKEY

1 – EASY
2 – TWIN
3 – HYPO

CHUBBY CHESTER
COMMODORE 64
Tomasz Jamroz

2. NEAJNN
3. MAPGIG
4. FLIMOH
5. CBFJHK
6. JENFFJ
7. <JODIM
8. FNIOOL
9. DLGHKL
10. GIJFPN
11. ECHMLNO
12. LDOMJP
13. <GNOIE
14. OLB<AF

CLOCKWISTER
AMIGA
MIKEY

75. FIDELDOM
76. ZWAZZAZZ
77. BRAZMRAZ
78. FLOBBEDO
79. DIDELDEE
80. MALLABOO
81. JITNEFOO
82. SNITNEDO
83. RUDOBORO
84. BOLBELI
85. REFKELEN
86. ZEBEDEBO
87. BOODJING
88. KRIKEPIK
89. DIDODEDO
90. SHEBEDO
91. NITNEJOO
92. FITNEDOB
93. LAUWMAUW
94. VUUAAUMK
95. VOELBOEL
96. DUBBELUP
97. DRIBELDI
98. DROCZWAK
99. KWAKSLAB
100. FLABDRAB

CRUSTY FUN HOUSE
AMIGA
NINJA

2. WHOAMANA
3. FLANDERS
4. BROCKMAN
5. SIDESHOW

CYBER PUNKS
AMIGA
MIKEY

1 – 047174
2 – 159361
3 – 066990
4 – 135642
5 – 297797

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY
AMIGA
NINJA

1. DINOPICK
2. JURASSIC
3. DINOSORE
4. PYNOMITE

KINGS OF THE BEACH
PC
Przemysław Wardziński

LONGCOURT
SIDEOUT
GEKKO
TOPELITE
SUNDEVIL

PHOBOS'99
PC
Przemysław Wardziński

1. – 11568
2. – 53052
3. – 20129
4. – 23646
5. – 43582
6. – 25934
7. – 18089
8. – 28611
9. – 31280
10. – 14100
11. – 33739
12. – 13528
13. – 52042
14. – 12986
15. – 24664
16. – 55864
17. – 28395
18. – 48733
19. – 26396
20. – 22883
21. – 52208

POPULOUS 2
PC
Alexander

100. HOLLAK
200. ALLOAK
300. UGWIAB
400. SUAFAK
500. ITABAB
600. NELLAF
700. CCEGAT
800. SIUNAT
900. JSEGAC

SABRE TEAM
AMIGA CD-32
KALI

1. 9300AF64
2. 158617DZ
3. 27F41DF0
4. F6259C51
5. 885B123F

SUPER STAR DUST
AMIGA CD-32
KALI

2. BFSUAAAAEHF
3. CFSUVAARHIW
4. DGSUVVATHZS
5. EESUVYRTHCF

TECHNOID
ATARI XL / XE
MKW

1. IRQNE
2. DEFUI
3. DRPQW
4. JKOQP
5. MNSJA
6. KSJIE
7. 02913
8. HJIQJ
9. SSHSN
10. BNZNM
11. QIIUI
12. ASHNX
13. BJAKO
14. OQIUE
15. X8900
16. 19287
17. 81028
18. IWQUI
19. WJNMN
20. JHUWE
21. IHIWJ
22. SNNNX
23. JAKJA
24. SIQUW
25. LALPO
26. 98173
27. IWEUI
28. WOQWA
29. 29106
30. BAELD

THINK CROSS
AMIGA
NINJA

1. JOWOOD
2. CUSTOM
3. MASTER
4. FUTURE
5. DORADO
6. OREECE
7. FLAMES
8. ANIMAL
9. EPOPEE
10. JAGUAR

VENUS FLY TRAP
AMIGA
NINJA

1. MANTIDS
2. CICADAS
3. PSYLLIDS
4. PIERIDS
5. SATYRID
6. LYCAENID
7. PYRALID
8. NOCTUID

VIKING CHILD
PC
Przemysław Wardziński

LAS: NUGGETS
LABIRYNT: BUSTFOOT
MOST: BOUNCING
PIRAMIDA: REDDWARF

CD-ROM GRY,PROGRAMY - dom sprzedaży wysyłkowej
IBM PC,AMIGA CD32,CDTV,A570,JAGUAR





CLOCK - BIURO HANDLOWE 01-856 WARSZAWA ul.PERZYŃSKIEGO 13/12
tel/fax (022) 35-42-65 PON-PIĄ 8.00-16.00

CLOCK - SKLEP WARSZAWA DH.JUPITER CENTRUM PON-SOB 10.00-18.00
(róg ul.Pańskiej i ul.Towarowej - rondo Daszyńskiego)

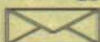
IBM PC CD-ROM

10 PAK COLLECTOR'S EDITION 5TH	10CD	146
10 PAK VOL.3	10CD	146
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	B,P	100
ALONE IN THE DARK	B,P	44
ALONE IN THE DARK II	B,P	73
ALONE IN THE DARK III	B,P	97
APACHE	B	179
ARMORED FIST	B,P	81
BATTLE BEAST	B	180
BATTLE BUGS	B	97
BATTLE ISLE 2	B	119
BC'RACER	B,P	61
BIG RED ADVENTURE	B,P	71
BIOFORGE	B,P	110
BLOODWINGS	B	157
BUREAU 13	B,P	85
CIVIL WAR	B,P	101
COMANCHE	B,P	91
COMBAT AIR PATROL	B,P	110
COMMAND AND CONQUER	B,P	146
CRIME PATROL	B	99
CRITICAL PATH	B	30
CYBERIA	B	129
CYBERWAR	4CD,B	169
CYCLONES		65
DARK FORCES	B	183
DISCWORLD	B,P	104
DOOMSDAY	B	50
DR.DRAGO'S MADCAP CHASE	B	129
DRAGON LORE	2CD	85
DRUG WARS	B,P	99
ECSTATICA	B,P	79
F-14	B,P	159
FIFA	B,P	73
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91
FLIGHT UNLIMITED	B,P	183
FULL TROTTLE	B,P	183
GUILTY	B,P	85
GUNSHIP 2000		58
HELL	B,P	104
HI-OCTANE	B,P	134
JAGGED ALIANCE	B	180
KING'S TABLE	B,P	66
KLIK & PLAY (wersja PL)	B,P	110
LITTIL DIVIL	B,P	70
LITTLE BIG ADVENTURE	B,P	104
LOST EDEN	B	159
LOST IN TIME I & 2		100
MAD DOG I		59
MAD DOG II		69
MAGIC CARPET	B,P	110
MAGIC CARPET-HIDDEN WORLDS	B,P	67
MEGA PACK 2	11CD	150
MEGA PACK 3	12CD,B	150
MEGARACE	B	46
MORTAL COMBAT II	B,P	158
NBA LIVE 95	B,P	85
NHL HOCKEY '95	B,P	73
NOCTROPOLICE	B,P	79
NOVASTORM	B,P	70
PANZER GENERAL		82
PERECT GENERAL II	B	119
PHANTASMAGORIA	7CD,B	199
PICTURE PERFECT GOLF	B,P	101
PSYCHO PINBALL	B	169
QUANTUM GATE		30
QUARANTIME	B,P	79
RETRIBUTION	B,P	91
REVENLOFT 2		79
RISE OF THE ROBOTS		109
SAVAGE WARRIORS		79
SLIPSTREAM 5000	B,P	86
STAR TREK NEW GEN.	B,P	158
STRIP POKER PRO	B,P	136
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	B	97
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99
THE LOST DYNASTY	B	169
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71
UNDER A KILLING MOON	B	159
US NAVY FIGHTERS	B,P	104
VIRTUAL CHESS	B,P	136
VIRTUAL POOL	B	158
WING COMMANDER 3	B,P	183
WINGS OF GLORY	B,P	104
WOLFPACK	B,P	81

W sprzedaży ponad 50 programów użytkowych,edukacyjnych,encyklopedii itp.
np.MS ENCARTA 149 zł
1995 AUTO ALMANAC 79 zł
3D ATLAS 146 zł
ANIMALS ENC. 51 zł
i wiele,wiele innych ...

CO TYDZIEŃ 5 NOWOŚCI !!!

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY LISTOWNIE I TELEFONICZNIE



PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM

DLA STAŁYCH KLIENTÓW PRZEWIDUJEMY BARDZO MIŁE NIESPODZIANKI ...

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 ZŁ REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT

OBJAŚNIENIA:
B -BOX
PL-POLSKA INSTRUKCJA
NOWOŚCI ZAZNACZONO POGRUBIONYM DRUKIEM

A570,CDTV

17 BIT COLECTION	2CD	105
17 BIT CONTYNUATION		49
17 BIT PHASE FOUR		72
AMIGA DESKTOP VIDEO		71
AMIGA TOOLS		86
AMINET 6		50
AMINET 7		50
AMINET 8		50
AMINET SET4CD		141
AMOC CD PD 2		120
CAM COLLECTION	2CD	125
CD EXCHANGE 1		71
CD NETWORK		74
CDPD CD32		49
CDPD II		49
CDPD III		49
CDPD IV		64
DŹWIĘKI I MODUŁY (pierwszy polski CD)		50
EUROSCAN 1		50
GOLD FISH	2CD	55
ILLUSIONS IN 3D		50
MEETING PEARLS 1		39
MEETING PEARLS 2		39
MULTIMEDIA TOOLKIT		70
MULTIMEDIA TOOLKIT 2	2CD	117
PANDORA		30
THE GLOBAL AMIGA EXPERIENCE		90

ZAPOWIEDZI NA LISTOPAD

ACRISS THE RHINE
ALIEN BREAD 3D (CD 32)
CYBERMAGE
DEDALUS ENCOUNTER
FADE TO BLACK
FRONTIER FIRST ENCOU. (CD 32)
MACHIAVELLI
MAGIC CARPET 2
MORTAL COIL
NEED FOR SPEED
SCREAMER
TILT

CLOCK CLOCK

Chcemy poinformować wszystich naszych Klientów, że od listopada uruchamiamy klub użytkowników legalnego oprogramowania. Dla klubowiczów przewidujemy bardzo atrakcyjne ceny, niespodzianki i wiele konkursów z cennymi nagrodami.

Bliższych informacji udzielamy telefonicznie. Warunki uczestnictwa zostaną opublikowane w kolejnym numerze TOP SECRET

CLOCK CLOCK

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN		25
ALIEN BREAD TOWER ASSAULT	B,P	84
ALL TERRAIN RACING	B,P	74
ARABIAN NIGHTS		51
ARCADE POOL	B,P	53
BANSHEE	P	54
BATTLE CHESS		54
BATTLETOADS		25
BEAVERS		60
BENEFACTOR	B	60
BENETH A STEEL SKY	B	167
BRIAN THE LION	B	45
BRUTAL FOODBALL	P	46
BUBA & STICKS		30
BUMP N BURN		83
CANNON FODDER	B	90
CASTLES II		60
CHAMBERS OF SHAOLIN		70
CHUCK ROCK 2		30
CLOCKWISER	B	83
D/GENERATION		25
DANGEROUS STREETS		46
DARKSEED		59
DEATH MASK	B	133
DEEP CORE		44
DEFENDER OF THE CROWN II		70
DENNIS	B	58
DISPOSABLE HERO		44
DRAGONSTONE	P	58
EMARALD MINES		39
FIEDLS OF GLORY	B	74
FIRE & ICE		60
FIRE FORCE		44
FLINK		83
FLY HARDER		51
FURY OF THE FURRIES		25
GLOBAL EFFECT		41
GLOOM	P	73
GUARDIAN		46
GUNSHIP 2000	B	140
HEIMDALL 2	P	58
HUMANS 1&2	B	70
IMPOSSIBLE MISSION 2025	B	69
INTERNATIONAL KARATE		72
JAMES POND 2		30
JAMES POND 3	B	57
JETSTRIKE		67
JOHN BARNES	P	54
JUNGLE STRIKE	B	90
KID CHAOS	B	58
KINGPIN	B,P	51
LABIRYNT OF TIME	B	116
LAMBORGHINI		40
LAST NINJA 3		60
LEMMINGS	B	60
LIBERATION		50
LITIL DIVIL	B	136
LOST VIKINGS		55
LOTUS		92
MANCHESTER UNITED	B	83
MARVINS MARVELLOUS	B	60
MEAN ARENAS		50
MICROCOSM	B	70
MORPH		31
MYTH		60
NAUGHTY ONES	B	60
NICK FALDO GOLF		83
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.		79
OUT TO LUNCH		25
OVERKILL & LUNARC		25
PGA EUROPEAN TOUR	B	120
PINBAL FANTASIES / SLEEPWALKER		53
PINBALL ILUSION	B	150
PIRATES GOLD		115
PREMIERE		25
PROJECT-X F17		102
QUIK THE THUNDER RABBIT		30
QWAK/ALIEN BREAD		75
RISE OF THE ROBOTS	B	98
ROAD KILL		51
SABRE TEAM	B,P	63
SEEK&DESTROY		58
SENSIBLE SOCCER		52
SHADOW FIGHTER		124
SIMON THE SORCERER		85
SKELETON KREW	P	52
SLEEPWALKER	B	58
SOCCER KID	B,P	63
SOCCER SUPERSTARS	B,P	58
SPEEDBALL 2		86
STRIKER		55
STRIPPOT	B	126
SUBWAR 2050	B	95
SUMMER OLYMPIX		46
SUPER FROG	B,P	39
SUPER SKIDMARKS		71
SUPER STARDUST	B,P	79
SURF NINJAS		46
SYNDICATE+ALFRED CHICKEN	B	170
THE BIG SIX		61
THE CHAOS ENGINE		38
THE CLUE		126
THE RYDER CUP	B	50
THEME PARK	B	104
TOP GEAR 2		119
TOTAL CARANGE		44
TROLLS		46
UFO	B	85
ULTIMATE BODY BLOWS	P	51
UNIVERSE	P	62
VITAL LIGHT	B	68
WHALES VOYAGE	P	46
WHIZZ	B,P	58
WILD CUP SOCCER	B	50
ZOOL 2		68

Bezkarność gwarantowana IV

Już po raz czwarty zwracamy się do Was z prośbą o stracenie paru cennych minut Waszego życia na wypełnienie i wysłanie naszej nad wyraz poważnej ankiety. Od ostatniej edycji (luty 1994) rynek komputerowy trochę się zmienił. Wasze odpowiedzi dostarczą nam informacji zasadniczej: JAK? Na kształt ankiety wpłynęły listy ze szczegółowymi recenzjami poszczególnych numerów, za które bardzo Wam dziękujemy. Teraz do Waszych opinii, zastrzeżeń i wątpliwości będzie się mógł ustosunkować ogół Szanownych Czytelników.

Dzięki temu mamy nadzieję lepiej poznać Wasze potrzeby, zapatrywania na zawartość i poziom pisma, i w miarę możliwości lepiej stosować się do Waszych gustów.

Jeśli chodzi o szczegóły techniczne to należy obrysować kółkiem numer odpowiedzi, którą się wybrało. Informacja ile odpowiedzi można dać na podanie pytanie znajduje się po każdym pytaniu. W przypadku oceny tekstów poszczególnych autorów (punkty 109-125) należy wybrać tylko jedną odpowiedź na osi znajdującej się pod nazwiskiem.

Oczywiście wszystkie zebrane przez nas dane i szukane pozostaną tajne i zostaną wykorzystane tylko do użytku wewnętrznego redakcji (najlepszym dowodem, że jeszcze nikt po żadnej z ankiet nie był śledzony przez tajnych agentów, nie zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach, nie był nachodzony przez niesympatycznych panów). Wszystko mamy pod kontrolą.

Wśród wszystkich, którzy nadeślą prawidłowo wypełnione ankiety rozlosujemy 10 rocznych prenumerat TS. Z góry dziękujemy za pomoc.

REDAKCJA

Podaj swoje dane:
1. Wiek
2. Płeć
3. Miejsce zamieszkania:
   a) wieś
   b) miasto do 50.000 mieszkańców
   c) miasto od 50.000 do 100.000 mieszkańców
   d) miasto powyżej 100.000 mieszkańców
4. Województwo, w którym mieszkasz:

I. Jaki masz typ komputera/konsoli? (możliwa więcej niż jedna odpowiedź):

5. Amstrad
6. Atari XL/XE
7. Commodore 64/128
8. Spectrum/Timex
9. Amiga 500/+/600
10. Amiga 1200
11. Atari ST/TT
12. PC XT
13. PC AT
14. PC 386
15. PC 486
16. PC Pentium
17. CD 32
18. Gameboy
19. Jaguar
20. Lynx
21. Nintendo
22. Pegasus
23. SEGA Mega Drive
24. 3 DO
25. Sega Saturn
26. Sony PlayStation

II. Wyposażenie dodatkowe (możliwa więcej niż jedna odpowiedź):

27. CD-ROM
28. drukarka
29. dysk twardy
30. karta muzyczna

Karta video:
31. Hercules
32. CGA/EGA
33. VGA
34. SVGA
35. joystick
36. modem
37. monitor mono
38. monitor kolor
39. mysz
40. telewizor
41. inne (jakie?)...

III. Za oryginalną nową grę jesteś gotów zapłacić (wybierz jedną odpowiedź):

42. do 20 zł
43. od 21 do 50 zł
44. od 51 do 80 zł
45. od 81 do 110 zł
46. powyżej 110 zł

IV. Skąd bierzesz oprogramowanie (możesz wybrać więcej niż jedną odpowiedź):

47. z giełdy
48. od kolegi
49. kupuję u legalnalnego dystrybutora/w sklepie
50. ze szkoły
51. z Zachodu
52. inne (jakie?)...

V. Do jakich celów wykorzystujesz komputer? (możesz wybrać więcej niż jedną odpowiedź):

53. edukacja
54. edycja tekstów/DTP
55. grafika
56. gry
57. muzyka
58. programowanie
59. inne (jakie?)...

VI. O jakich typach gier chciałbyś (chciałabyś) czytać częściej w Top Secrecie? (zaznacz trzy rodzaje)

60. labiryntówkach
61. logicznych
62. mordobiciach
63. platformówkach
64. przygodówkach
65. role playing
66. sportowych
67. strategiach ekonomicznych
68. strategiach wojennych
69. strzelaninach (w tym doomopodobnych)
70. symulatorach jazdy/wyścigi
71. symulatorach lotu
72. symulatorach morskich
73. innych (jakich?)...

VII. Jakie pisma o grach czytujesz prócz TS? (możesz wybrać więcej niż

jedną odpowiedź)

74. „Computer Studio"
75. „Gamblera"
76. „Gry komputerowe"
77. „Secret Service"
78. „Świat gier"

VIII. Którą część Top Secretu czytasz jako pierwszą? (wybierz jedną odpowiedź)

79. „BBS"
80. „Co nowego?"
81. „Czytelnicy nadesłali"
82. „Dyzgraficy"
83. „Jest TAKTYCZNIE!"
84. konkursy
85. „Konsolowy świat"
86. „Listę przebojów"
87. „Listy"
88. opisy gier na własny komputer
89. „Przeżyjmy to jeszcze raz"
90. „Savegamy"
91. „TS Shareware"
92. T'N'T
93. „Uniwersytet gracza"
94. wstępniak

IX. Czego w TS jest zbyt mało lub nie ma wcale, a powinno być? (wybierz trzy odpowiedzi)

95. konkursów
96. plakatów
97. długich, dwustronnicowych opisów gier (np. rozwiązania RPG i przygodówek)
98. krótkich, półstronnicowych recenzji gier
99. superkrótkich nowości o grach nad którymi trwają jeszcze prace lub ukażą się w najbliższej przyszłości
100. testów sprzętu do grania (konsol, komputerów, części komputerów ważnych z punktu widzenia gracza graczy np. joyów, joypadów, hełmów)
101. ciekawostek sprzętowych
102. informacji o ryku komputerowym krajowym i zagranicznym (plotki z firm)
103. artykułów ogólnych dotyczących typów gier, słownictwa growego (typu rendering, texture-mapping), prostego programowania gier, trendów na rynku
104. wywiadów z programistami, dystrybutorami i producentami gier
105. porad dotyczących przechodzenia gier (dla tych, co się zacięli)
106. klawiszologii gier
107. innych rzeczy (jakich?)...

X. Czy wolisz przeczytać rozwiązanie (solution) do gry przygodowej czy RPG (wybierz tylko jedną odpowiedź):

108. tak szybko jak tylko gra się pojawi (w pierwszej recenzji);
109. po 2-3 miesiącach, gdy sam ją już całkowicie lub częściowo przejdziesz?

XI. Jak oceniasz jakość artykułów poszczególnych autorów Top Secret? (podaj tylko oceny tych, których czytujesz):

110. Bed Joya
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

111. Borka/Naczelnego
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

112. Bromby
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

113. Cornelliego
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

114. Crazy Pilota
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

115. Daemona
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

116. Deana
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

117. Dixie'go
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

118. Emilusa
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

119. Feriona
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

120. Gawrona
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

121. Sir Haszaka
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

122. Luke'a
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

123. Pałcjusza
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

124. Robaqueza
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

125. Rooshkeena
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

126. Tytusa
bardzo słabe — słabe — średnie — dobre — bardzo dobre

XII. Czy czytając Top Secret: (wybierz tylko jedną odpowiedź):

127. ograniczasz się do artykułów poświęconych tylko grom na Twój komputer;
128. prócz recenzji gier chodzących na Twój komputer czytasz rubryki stałe;
129. czytasz wszystko od początku do końca?

XIII. Największą wadą Top Secretu jest (wybierz jedną odpowiedź):

130. nieaktualność informacji
131. zły dobór recenzowanych gier (pomijanie istotnych tytułów pojawiających się na rynku)
132. brak poczucia humoru
133. nieodpowiedni typ poczucia humoru
134. zbyt mała liczba stron w piśmie
135. brak kontaktu z Czytelnikami
136. niski poziom tekstów
137. niski poziom szaty graficznej (zbyt małe obrazki z gier, zbyt mała ich liczba, nieciekawy wygląd poszczególnych stron w piśmie)
138. okładka
139. błędy językowe w artykułach

XIV. Czy tipsy powinny być drukowane:

140. z podziałem na typy komputerów
141. tylko posortowane alfabetycznie.

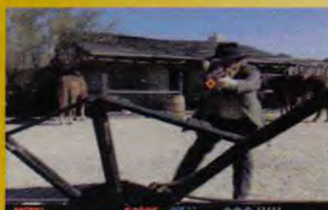
XV. Czy planujesz rozbudować obecny komputer lub kupić nowy? (wybierz tylko jedną odpowiedź)

142. będę rozbudowywał
143. kupuję Amigę (podreśl jaką: 500/+/600, 1200)
144. kupuję PC (podaj typ AT, 386, 486, Pentium?)
145. kupuje konsolę (podaj typ)

The Last Bounty Hunter











Firma American Laser Games znana jest z gier lekkich treściowo (bawimy się w kowbojów albo policjantów i złodziei) i niezbyt skomplikowanych fabularnie (pif-paf!) Nie inaczej jest z ich ostatnią produkcją, jaką jest tytułowy „The Last Bounty Hunter".

Jako tytułowy łowca nagród masz za zadanie zabić czterech mocno poszukiwanych facetów – Harry'ego przystojniaczka (jakiekolwiek podobieństwo do Harry'ego z „Jest TAKTYCZNIE!" czysto przypadkowe), parszywego Dana (dentysta o niego pytał, i to nie raz), niejakiego El Loco, tudzież pana o cokolwiek kolczastym przezwisku Cactus Kid. Wszyscy są obstawieni przez swoich mniej lub bardziej sprawnych ludzi, dysponujących zazwyczaj niezłą siłą ognia. Cóż to jednak dla nas! Po kilku próbach zazwyczaj wszyscy leżą i rzężą, a my możemy brać się za następnego gościa...

Przyznam szczerze, że ani razu nie udało mi się załatwić wszystkich czterech typków, więc nie umiem napisać, czy poza nimi jest jakaś niespodzianka dla co lepszych graczy. Niestety, z jakiegoś powodu nie udawało mi się nagrać stanu gry (a raczej nie udawało mi się skorzystać z gry nagranej), a jakoś nigdy nie miałem dość czasu na to, żeby rozwalić wszystkich po kolei za jednym posiedzeniem.

Cóż można więcej – jakość obrazu jest świetna, dźwięk też nie pozostawia wiele do życzenia, jedyną nie do końca dograną sprawą są miejsca, w które należy kliknąć, by przeciwnik został uznany za trafionego – w przypadku takiego jednego, jadącego na koniu, skuteczne okazuje się trafienie go ZA plecami, w przypadku innego, stojącego na schodach za winklem trzeba trafić w powietrze PRZED nim... To jednak drobiazgi, nie zmieniające faktu, że miłośnicy gier tego typu będą mieli znowu do swojej dyspozycji kilkadziesiąt minut różnych strzelanin, nieodmiennie kończących się pokaźnym workiem z dolarami i szerokim uśmiechem spod jeszcze szerszego ronda wojskowego kapelusza.

Robaquez



zestaw 7 i 8 TS-Shareware

Tak się jakoś dziwnie składa, że pisząc o grach komputerowych jestem równocześnie programistą i dysponuję wiedzą o tym, jak się powinno pisać same gry. Oprócz tejże wiedzy dysponuję dużą ilością różnego rodzaju bibliotek, pozwalających na obsługę kart dźwiękowych i graficznych, nie wspominając o takim drobiazgu jak różnego rodzaju dokumentacje opisujące sposób wykorzystania tego i owego. Większość tych rzeczy jest dostępna w naszym BBS-ie (zgadnijcie, kto to wszystko tam pościągał), jednak nie wszyscy mają modemy a i nie każdego stać na to, żeby dzwonić z Ustrzyk do Warszawy i ciągnąć na 1200 ponad dwa megabajty różnych programów.

W związku z tym postanowiłem podzielić się swoimi zbiorami i udostępnić ich pokaźną część w postaci dyskietek shareware. W końcu sporo Czytelników też trochę programuje, niektórym nawet idzie to całkiem dobrze, brak im tylko odpowiednich informacji, żeby móc zadziwić świat. Dla nich właśnie jest ten zestaw, roboczo nazwijmy go "niezbędnikiem graczopisa„. Większość bibliotek jest w Pascalu, niektóre kawałki są w asemblerze.

Ze względu na sumaryczny rozmiar plików zdecydowałem się na przygotowanie dwóch zestawów, w tym jednego dwudyskietkowego. Początkowo miał być jeden zestaw (dwa dyski), ale okazało się, że autorzy jednego z programów życzą sobie rozprowadzania go w całości (trzy pliki). Nijak nie dało się tego zmieścić na dwóch dyskietkach, nawet 3,5„, żeby jednak nie robić zestawu na trzech dyskach (duży i drogi) podzieliłem całość na dwa kawałki.

Prezentowane pliki można podzielić na dwie grupy – te, z których można się czegoś nauczyć (N) i te, z których będzie się bezpośrednio korzystać przy pisaniu gier (P). Na dyskietkach są one podzielone w sposób dosyć dowolny, jako że głównym kryterium była suma rozmiarów, nie chciałem zostawiać zbyt dużych dziur.

Zaczynamy od pierwszego z dwóch zestawów, czyli

zestawu numer 7.

Dyskietka 1

PCGPE10 – Personal Computer Games Programmers Encyclopedia 1.0. Znakomity zbiór informacji o wszystkim, poczynając od programowania Sound Blastera, przez krótki opis rejestrów VGA po pewne informacje o sposobach generowania grafiki. Podobno jest już wersja 2.0, ale nie udało mi się jej znaleźć (N).

FLIPLAY – każda dobra gra musi mieć jakieś animacje na początku, w środku i na końcu. Jednym z najpopularniejszych formatów w jakich zapisywane są animacje jest FLI, tu jest źródło do ich odgrywania. (P)

VGA-TUT – drukowany w Bajtku cykl artykułów o programowaniu karty VGA z licznymi przykładami. Świetnie nadający się do zrozumienia, o co tam właściwie chodzi. (N)

VIEWERS – kilka programów (nie znam ich autora) do wczytywania i wyświetlania obrazków w różnych formatach, GIF, PCX i niektóre TIF-y. Kolejna rzecz, bez której nie ma co marzyć o napisaniu jakiejkolwiek gry wyświetlającej coś więcej niż teksty. (P)

VOXELSPC – Malutki kawałek kodu, można się z niego nauczyć jak rysować teren w technologii voxel space – tej samej, która została zastosowana w grze "Comanche„ i w "Tank Commander„. Nic specjalnego, ale warto obejrzeć, wymarzone do małej strzelanki. (N)

XLIBPAS – znakomita biblioteka do obsługi karty VGA w x-mode (taki tryb pracy, opisany w VGA-TUT). Pełne źródło, niemal czysty asembler, ale wbudowany w Pascala. Naprawdę świetna rzecz. (P)

ST3 – najlepszy znany mi (nie żebym był w tej dziedzinie fachowcem) tracker – "Scream Tracker 3„. Tracker jak wiadomo służy do robienia muzyki – MOD-ów i STM-ów najczęściej. Coś gdzieś trzeba odegrać, choćby fanfary na końcu (albo na początku). (P)

Dyskietka 2

TP-XMS – to może nie jest najlepsza rzecz pod słońcem, ale jak się nie ma, co się lubi, to się lubi, co się ma. Mały, całkiem zgrabny, choć niestety niepełny i zawierający przynajmniej jeden znany mi błąd unit do obsługi pamięci XMS. (P)

MODPLAY – do wydawania dźwięków, niestety, jest bardzo mało źródeł. Akurat ten kawałek nie jest najlepszy, ale ma kilka niewątpliwych zalet – ponad wszelką wątpliwość działa na Sound Blasterze i pozwala nie tylko odgrywać MOD-y (bardzo okrojone, bo nie ma zaimplementowanej większości efektów), ale i odgrywać równocześnie efekty dźwiękowe. Mikser jest tylko czterokanałowy, ale dzięki temu, że jest jego kod źródłowy, można go bez problemu rozszerzyć. Całość została napisana w oparciu o informacje z PCGPE – można więc porównać teorię z praktyką. (N)

LZH – czyli kawałek kodu do kompresji i dekompresji. To się może przydać w dwóch miejscach – po pierwsze do pisania instalatora (jakoś trzeba zawartość dyskietek przerzucić na dysk, najlepiej rozpakowując je przy okazji), po drugie do spakowania części danych znajdujących się na dysku, żeby gra nie zajmowała bez potrzeby 20 megabajtów. Niestety nie wiem nic o legalności spożytkowania tego kodu we własnych programach, jako że nie ma on żadnej sensownej dokumentacji. (P)

SAMPLAY – małe, ale bardzo przydatne narzędzie. Odgrywa na Sound Blasterze pliki VOC i WAV (ośmiobitowe) bez żadnych ograniczeń na wielkość pliku, daje sobie także radę z surowymi samplami. Znakomite przy wyszukiwaniu najlepszych efektów dźwiękowych ze względu na prostotę obsługi. (P)

SOX4D - kolejne narzędzie do sampli, tym razem do konwersji formatów. (P)

BWSB120A - Bells, Whistles and Sound Boards, jedna z najlepszych w miarę łatwo dostępnych bibliotek. 32 kanały, duża stabilność działania, możliwość równoczesnego odtwarzania muzyki i efektów dźwiękowych. To jest plik podstawowy, oprócz niego jest drugi, o bardzo podobnej nazwie (BWSB120B), zawierający kilka dodatkowych przykładów, niestety, nie zmieścił się na dyskietkach (ponad 500 kB). Jest w naszym BBS-ie jeśli to kogoś interesuje. (P)

JOY – maciupeńka biblioteczka do obsługi joystika, drukowana kiedyś w Bajtku, jej autorem jest Marek Sawicki. (P)

VGADOC3 – duży i bardzo dobry zbiór informacji o programowaniu karty VGA i różnych kart SVGA, z kilkoma przykładowymi programami (mającymi po kilkadziesiąt kilo, więc nie są to pchełki, ale kawał kodu do analizowania). (N)

GWS70A – Graphic Workshop 7.0a, bardzo wygodny do konwertowania plików graficznych, obsługuje praktycznie wszystkie istotne formaty, choć miewa czasem kłopoty z formatem LBM (IFF), w przypadku pochodzących z Amigi plików o większej niż 256 liczbie kolorów. (P)

Zestaw nr 8

Zawiera właściwie tylko jeden program w całości, plus mały dodatek. Ten program, to POVRAY 2.2 do ray-tracingu. Wbrew pozorom nie znalazł się tu wcale przypadkowo. Jakoś w końcu grafikę do gry trzeba zrobić, o ile ktoś nie ma specjalnych talentów do pędzla, nic mu nie pomoże – chyba, że zdecyduje się na w miarę wierne odtwarzanie rzeczywistości za pomocą takiego właśnie narzędzia. Programów do rysowania nie dokładam, bo jest ich sporo i są łatwo dostępne. (P)

3DLAB110 – Biblioteka do pisania gier w typie Wolfensteina. Teraz jakby nie do końca na czasie, bo i Wolf poszedł już w odstawkę, ale czemu by nie zajrzeć? (P)

TOP SECRET Shareware - Zamówienie

Imię i nazwisko (nazwa firmy)

Ulica, numer domu i numer mieszkania

Kod pocztowy　　Miejscowość

Zamawiam dyskietki TS Shareware nr:
☐1. ☐2. ☐3. ☐4. ☐5. ☐6. ☐7. ☐8.

Aby zamówić dyskietki, należy:
- Wypełnić kupon znajdujący się na tej stronie,
- Cena zestawu zależy od liczby dyskietek. Cena jednej dyskietki wynosi 5,49 zł (54.900 starych zł). Do tego dodać koszt wysyłki, wynoszący 3,50 zł (35.000 starych zł) niezależnie od ich ilości,
- Obliczoną sumę wpłacić przekazem na nasze konto,
- Kupon i kopię odcinka przekazu wysłać na adres:

Wydawnictwo „Bajtek"
TS SHAREWARE
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo „Bajtek"
PBK S.A. IX Oddział w W-wie
370031-534488-139-11

Trudno powiedzieć, że całość jest niezwykle kompletna i stanowi pełne rozwiązanie wszelkich problemów związanych z dostępem do informacji. Przede wszystkim – niestety dla niektórych – większość dokumentów jest w języku angielskim, co może stanowić przeszkodę nie do pokonania. Poza tym zestaw nie jest kompletny, z czego zdaję sobie doskonale sprawę. Nie ma na przykład żadnego sensownego edytora do sampli, pozwalającego na ich montowanie, brak narzędzi do zrobienia FLI z serii obrazków, nie ma też nic do obsługi myszy. Cóż, włożyłem na te dyskietki tyle ile weszło, nie przypominam sobie żebym kiedykolwiek widział gdzieś podobny zestaw – o podobnym ciężarze gatunkowym. Jeżeli ktoś chce się wziąć za pisanie gier, powinien to wszystko mieć, żeby nie wyważać po drodze wielu otwartych drzwi. Czego nikomu (mając za sobą długi korytarz) nie życzę.

Borek

Zestaw 1 — **1,2 MB**

DEU 5.21 – Chyba najlepszy z edytorów do Dooma.
GAME WIZARD 2.4 – „Action Replay" dla PC-tów, samemu łatwo zrobisz nieśmiertelność!
GAME TOOLS 3.21 – „Game Wizard", lepszy ale trudny.
TABLICE DO „GAME WIZARDA" – 4 gotowe tablice do „GW".
EDYTORY SAVEGAME'ÓW – „Doom", „Privateer", „Raptor", „Reunion", „Tie Fighter", „UFO", „Mystic Towers", „Ramzes".
SMALL TOOLS – 2 małe narzędzia: „Amidecod" (podaje hasło do komputera) i „Break ARJ" (zgaduje hasło w *.ARJ).
SECRET CODES ltd. – TnT do 233 PC-towych gier.
TRAINERS – trainery do do 56 gier (np. „Quarantine", „Cannon Fodder", „TIE Fighter", czy „Heimdall 2").
TRAINERS MASTER v1.0 – Trainery, ale zebrane razem (75 gier „Dune II", „Alone in the Dark II", „Flashback", „Prince od Persia" czy „Rebel Assault").
TS DEMOS – demka Top Secret.
TSTEXTS – teksty PC-towych tipsów, kodów (razem 130) i savegame'ów (36) na PC-ty publikowanych w TS.
UNP v3.10 – Odpakowywacz skompresowanych plików EXE.

Zestaw 2 — **1,2 MB**

BANANOID v1.00 – Ładna odmiana „Arkanoida" (VGA, powiększone pole gry – 2 ekrany).
BASSTOUR v3.00 – Bardzo realistyczny symulator łowienia ryb.
BIPBOP II – Gra arkanoidopodobna, ale nowatorska.
CHEAT v1.10 – 271 tipsów i trainerów do znanych gier.
JOUST VGA – Znana z automatów zręcznościówka: pojedynek jeźdźców na ogromnych ptakach.
KRET – Gra logiczno – zręcznościowa, z wyglądu podobna do Tetrisa, zasady są zupełnie inne, a gra się chyba lepiej.
MAGUS, 2ND EDITION – Perełka! RPG. Mała gra, ale niezwykle dobrze zrobiona. Postaci mogą należeć do kilkunastu różnych klas, używać wielu przedmiotów, dobra grafika.
TEROLIS v1.0 – klasyczny tetris, rozbudowany, dobra grafika, muzyka na SB i Gravisa.
TOP SECRET SAVEGAMES EDITOR v1.00 – redakcyjny edytor savegame'ów. Przydatny, sporo umie, w oparciu o niego robimy rubrykę savegame'y.
TUROID v1.20 – Klasyczny arkanoid + edytor poziomów.

Zestaw 3 — **1,2 MB**

LINE WARS II – Strzelanka kosmiczna z zacięciem symulatorowym, podobna do „TIE FIGUTELA"' „X-WINGA" czy „DARK CRUSADERA"

Zestaw 4 — **1,2 MB**

SLOW – Program zwalniający zegar czasu rzeczywistego.
HEXXAGON – Planszowa gra logiczna.
RIPTIDE – Zręcznościówka podwodna.

Zestaw 5 — **1,2 MB**

CHEAT 2.07 – Krajowy zbiór cheatów na PC.
JILL OF THE JUNGLE – gierka zręcznościowa produkcji Eipca.
GAME WIZARD 2.60 – Najnowsza wersja najlepszego narzędzia do ułatwiania sobie życia w grach.
MK2 TRAINER – świetny trainer do Mortal Kombat 2, pozwala wygrywać nawet jak się ma drewniane ręce, można też go użyć do trenowania różnych rozwiązań taktycznych.
Solutiony: TEENAGENT i SOŁTYS – no zgadnijcie sami, co to może być. Oba pełne i po polsku.
TSED – najnowsza i najpełniejsza (jak na razie) wersja naszego edytora savegamów.
HACKERS VIEWER 5.28 – edytor do plików, z wbudowanym disasemblerem.
UNP 4.10 – Narzędzie do rozpakowywania exeków potraktowanych archiwizerami.
XOE 3.20 – Podobne do poprzedniego, razem stanowią tandem naprawdę trudny do pokonania.

Zestaw 6 — **1,2 MB**

WATERPUTER – gra zręcznościowo - logiczna.
SINKSUB – Ty kontra okręty podwodne. Fajna zręcznościówka pod Windows.
ISLEWARS 3.0 – bardzo klasyczna gra strategiczna (RISK).
BREAKFREE1.0 – niby Arkanoid, ale grafika z Wolfensteina.

Animaniacs

Animowane Maniaki to taka lekka podróbka „Tiny Toonów", czyli Animków (dzieciaków królika Bugsa itp.). Takie przynajmniej odniosłem wrażenie po tej grze. Filmowa muzyczka – klimat Animków, postacie śmiesznych zwierzaków... wszystko znamy. Jednak gra wcale nie jest taka przeciętna i nazwanie ją podróbką to nie najlepszy pomysł. Tym samym moje pierwsze wrażenie było błędne.

Gra opowiada o tym, jak Pinky i Brain – dwie napalone i złe nietoperzowate myszy – chcą zapanować nad światem. W tym celu kradną scenariusz superfilmu, chcą go wyprodukować i zdobyć pieniądze na realizację okrutnego planu podboju świata. Muszą im w tym przeszkodzić Animaniaki – grupa trzech kumpli, bohaterów kreskówek, trochę przypominająca skrzyżowanie psa z myszą lub pszczołą.

Gracz kieruje poczynaniami trójki bohaterów. Może kolejno zmieniać postać wiodącą, kazać Animaniakom wskoczyć sobie na plecy tworząc piramidę. Animaniaki mogą też brać przedmioty i nimi rzucać, rozbijać to, co się da. Zawsze trzymają się razem, chyba, że któryś z nich zostanie złapany przez złego policjanta.

Oczywiście zabawa polega na zdobyciu wszystkich części skradzionego scenariusza. W tym celu trzeba będzie powalczyć i poskakać w różnych częściach studia filmowego. I nie będzie to tylko prosta zręcznościówka-platformowa. Trzeba trochę też pomyśleć, pokombinować i przemyśleć strategię pokonywania kolejnych przeszkód (np. jak tu podskoczę, to tam muszę trzy kroki, ale nie ruszać się dopóki...)

Gra jawi się jako dobra i nieprzeciętna zręcznościówka z grafiką i oprawą muzyczną prosto z animowanych filmów.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔✔

International Superstar Soccer

Piłka skopana... eee to znowu football na konsole, zwany też z amerykańskiego soccerem. Grałem już w wiele takich konsolowych piłek, opisywałem np. niedawno „World Cup USA" na SEGĘ – i wszystko było świetne, niby realistyczne. Ale do czasu, gdy zagrałem w tę grę. Teraz wiem, że można zrobić naprawdę realistyczną (przynajmniej w klimacie) grę skopaną na konsolę.

„International Superstar Soccer" umożliwia grę jedną z 26 międzynarodowych drużyn. Można grać samemu, z kolegą lub nawet przypatrywać się rozgrywkom konsoli samej ze sobą. Poza tym są tu wszelkie elementy dobrego symulatora sportowego: ustawianie parametrów gry (zasad rozgrywki), ustawienia taktyki, zmiany kolorów strojów zawodników, rodzaju boiska i nawet pogody. Można zagrać w pojedynczy mecz, turniej, rzuty karne... Po prostu wszystko, co można wymarzyć.

Jeśli chodzi o przyjemność płynącą z gry, to jest ona wielka. Po pierwsze efekty dźwiękowe, cicha muzyczka i realistyczne owacje publiczności. Po drugie grafika – boisko ukazane pod kątem, z lekką perspektywą i dobrze widocznymi postaciami zawodników. Najbardziej zachwyca animacja graczy i to nie tylko podczas akcji. Zadbano o typowe dla piłkarzy gesty radości. Są nawet takie drobnostki jak to, że bramkarz odgania ręką zawodników przeciwnej drużyny przed wykopaniem piłki...

Mogę tylko napisać jeszcze, że gra wciąga i jest naprawdę nie mniej pasjonująca niż rozgrywki oglądane w tiwi.

Acha – jest też sterowany przez gracza interfejs Replaya najciekawszych akcji.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔✔

Populous

Pierwsze, co się chce powiedzieć to to, że „ta gra na konsolę? – Super". Właśnie – znana pecetowcom strategiczno-ekonomiczna gierka, jest dostępna na SNES-a. Na pececie w swoim czasie to był hit. Każdy mógł wcielić się niemal w Boga i kreować życie na wybranym kawałku ziemi. Można było wznosić osady, kazać ludności uprawiać rolę lub zbroić się i walczyć. To były niezapomniane chwile.

Podobnie to wygląda na SNES-a - też mamy ukośny widok na trójwymiarowy kawałek lądu, mapę i dużo ikon przeróżnych opcji. No właśnie: „dużo, przeróżnych". Pamiętam, że w przypadku peceta trzeba było trochę posiedzieć nad instrukcją, a reszty można było się domyślić z grafiki ikon. Tu tak nie można. Dlaczego? Bo grafika ma swoje snesowe ograniczenia i nie jest zbyt czytelna. Może instrukcja? A skąd... Wszystko jest po niemiecku i francusku. Żeby chociaż było po angielsku.

Z powodu niemożności opanowania zasad gry (nichfersztejen instrukcja, zagmatwany screen) gra ta wydaje się być nie najlepszym pomysłem na zakup. Trochę szkoda, ponieważ Bullfrog zrobił naprawdę dobrą grę. A tak jej przydatność dla przeciętnego polskiego gracza jest prawie żadna. Jeśli się ktoś uprze, to może po pięciu godzinach kombinowania rozpozna jedną trzecią opcji z połowy menu. Z tego powodu zaniżona jest też ocena tego cartridge'a.

BROMBA

Ocena: ✔✔

R-Type

Starzy wyjadacze gier komputerowych zapewne pamiętają taką strzelaninkę na ZX Spectrum – „R-Type". Tak, teraz jest jej wznowienie na Super NES-a. I jest to rzeczywiście SUPER wznowienie, tak jak sugeruje nazwa.

O co w tym chodzi? Jak zwykle w tego typu grach należy lecieć przed siebie i strzelać do wszystkiego, co się rusza oraz unikać zderzenia z tym, czego nie można zestrzelić. I tak lecimy w lewo i zaczynamy bumkać z lasera do pojawiających się drużyn latających cośtam. Właśnie to te drużyny, wylatujące zawsze sprawnie i w uporządkowanym szyku, lecz każda inaczej – to jedna z zalet R-Typa. Uporządkowanie gromad Obcych, ale nie standardowe lub przypadkowe tak, jak w większości strzelanek.

I tak lecimy, strzelamy do różnych takich co latają, ale powoli wlatujemy do dziwnych baz Obcych. A tam nie tylko latają, ale też chodzą po sufitach i podłogach, wyskakują takie większe i nawet co parę chwil takie jeszcze większe. W międzyczasie musimy omijać takie, co ich nie można zestrzelić i trzeba umiejętnie wyminąć. Nie jest to łatwe.

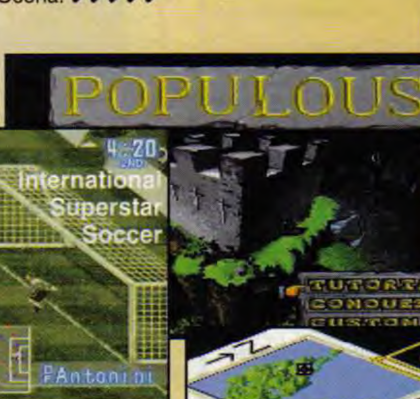
Ale nie w zastępach przeciwników kryje się frajda z grania w tę grę. Otóż co jakiś czas zdobywamy kolejne rodzaje uzbrojenia. Mamy laser, który dłużej przytrzymany ma supermoc, jednak im dalej tym fajniej. Kolejne bonusy uzbrajają nas w wingmana (skrzydłowego), który może latać niezależnie lub dołączyć się do nas. Jest on niezniszczalny, a kolejne bronie robią z niego (i nas) zabójczą część kosmosu. Nic tylko latać i strzelać, i latać.

Super R-Type jest super. Polecam.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔✔



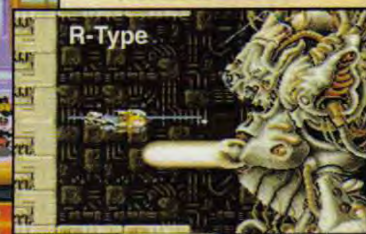




Populous



Animaniacs



R-Type

SNES

Super Punch Out

Znowu ten „Super", to tak jakby nikt nie wiedział, że bez tego wyrazu jest to gra na Super NES-a. Ale do Puncha.

„Super Punch Out", czyli wykop pięścią w buzię, to gra opowiadająca historię o boksie. Historia ta trochę jest wypaczona i bardziej przypomina zabawną kreskówkę, niż sportową symulację. I tak stajemy się ślicznym białym zawodnikiem, który ma do pokonania wielu wrogów na ringu. Zaczynamy od staruszka ledwo skaczącego na chudych nogach. I, o dziwo, wcale nie jest go łatwo pokonać. Bum, Bum, auć, bum, bum, auć i stary leży po raz pierwszy, bum i po raz drugi, bum i po raz trzeci. Brawa i następny przeciwnik. Tym razem to olbrzymi grubas, który po najmocniejszym naszym ciosie w brzuch wystawia język i robi „pyr-pyr" na znak pogardy. Więc znowu musimy kombinować, ale uważać, bo dwa jego walnięcia złożonymi łapami w naszą głowę powalają nas na deski. Dalej (jeśli pokonamy grubasa) spotkamy jeszcze wielu przeciwników typu brzydki i silny murzyn, grubawy clown itd.

„Super Punch Out" ma bardzo fajną grafikę, postacie są zabawnie animowane. Ring ukazany jest z naszej perspektywy, a nasz bohater na czas walki staje się przezroczysty. Żadnych innych ujęć – z czasem to nudzi.

Jeżeli chodzi o zabawę, to nie ma tu dużo do kombinowania – kilka ciosów (ze cztery) ze trzy uniki i czekanie na wzrost potencji do zadania silniejszego uderzenia. I to tyle.

BROMBA

Ocena: ✓✓✓

Top Gear 2

Najwyższy czas na najwyższy bieg. Mamy oto wyścigi samochodowe. „Top Gear 2" to klasyczne wyścigi usportowionych samochodów po różnych torach. Dla mnie są to takie „amigowskie" wyścigi, bowiem taka stylistyka (graficzna) gier o ścigających się samochodach właśnie na Amidze pojawiła się po raz pierwszy. Co mam na myśli? Samochód sportowy typu „lambordżini", kręta droga z jako takim poboczem (drzewka, słupki, kamienie, czasem tunel) i od czasu do czasu, przy zakrętach widać wiecej niż tył samochodu. Acha jeszcze zmiana warunków atmosferycznych i pory dnia – dzień lub noc, w deszczu, słońcu lub śniegu. To już nieco więcej niż standard – to jest fajne.

Przystępując do gry możemy wybrać rodzaj skrzyni biegów, sposób ukazywania prędkości (MPH, KM/H), przyporządkowanie funkcji samochodu odpowiednim przyciskom na joypadzie. Dalej wybieramy tor i pogodę i jazda... Za zakwalifikowanie się do wyścigu zdobywamy pieniądze, za które z PKP możemy usprawniać swój samochód w coraz to lepsze silniki i dopalacze.

Ale, ale – „Top Gear 2", to „Dwa", czyli możliwość ścigania się we dwóch graczy na jednym ekranie. Zostaje on wtedy podzielony na dwie części (poziomo) i to bez uszczerbku dla grafiki. Została ona tak pomyślana, że gdy gramy „na jednego gracza", to jest jeszcze sporo miejsca nad samochodem. W przypadku gry dla dwóch, wszystko się uzupełnia. Zabawa jest wtedy świetna.

BROMBA

Ocena: ✓✓✓✓

Generalny Importer Nintendo:
American Computer & Games
01-646 Warszawa, ul. Jelinka 27,
tel./fax 338601





wieści ze świata grania

●●●

Nadchodzi nowa fala nietoperzomani... Oczywiście ma to związek z kolejnym filmem o Batmanie pt. **BATMAN FOREVER.** Taką samą nazwę nosi nowa produkcja firmy Acclaim, która przygotowała tę grę w wersji dla pięciu konsol: Mega Drive, SNES-a, Saturna, PlayStation i Jaguara (peceta tutaj pominę – nie ten dział). Fabuła gry opiera się w głównej mierze na, hmmm, waleniu po twarzy antagonistów Batmana i jego pomocnika – Robina. Mimo tego gierka prezentuje się po prostu super!

●●●

O wiele skromniej zaprezentowała się Sega wypuszczając dla swoich mega drive'owych maszynek grę **THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN**. Chodzisz sobie jednym albo drugim, trochę postrzelasz, pozbierasz parę rzeczy, poskaczesz i nic ambitniejszego nie zrobisz, chociaż całokształt wygląda bardzo obiecująco.

●●●

Grę **PRIMAL RAGE** trudno nazwać kolejnym mordobiciem, bo w zasadzie jest to paszczobicie. Spotykają się tutaj kreatury pokroju King Konga i tyranozaurów z „Parku Jurajskiego", stają naprzeciw siebie i tłuką się po kłach, ile wlezie. Gra ma szansę stać się dość popularna, tym bardziej, że dostępna będzie na SNES-a, Mega Drive, 32X, 3DO, Saturna i PlayStation (PeCeta znowu pominę).

●●●

Znany z PeCetów i doskonały **DESCENT** pojawi się pod koniec roku na konsolach Saturn, 32X i PlayStation, których posiadaczy namawiam, aby zaczęli odkładać pieniądze na zakup wyżej wymienionego...

●●●

Chyba każdy SNES-owiec zna takiego małpopodobnego kolesia w czapce (I like this men! – przyp. T.). Gra jest OK, więc może ucieszy co poniektórych wiadomość, że **DONKEY KONG COUNTRY 2** wkrótce pojawi się na ekranach Waszych telewizorów (oczywiście, jeżeli go kupicie).

●●●

MICRO MACHINES THE NEXT GENERATION, czyli stara, dobra gra w zupełnie innym wydaniu. Znani z kilku doskonałych produkcji ludzie z Codemasters posiedzieli trochę, pomyśleli i spod klawiatur wyszły, a właściwie wyjechały na pełnym gazie bardzo ładne, małe i zgrabne – trójwymiarowe mikromaszynki (mniam!). Jak na razie wszystko jest jeszcze w fazie produkcji i nikt dokładnie nie wie, jak będzie wyglądało dzieło wieńczące pracę, która jest ukierunkowana mniej więcej w okolice konsoli PlayStation...

●●●

Oj, nieładnie, nieładnie. Szumnie zapowiadana premiera „BIG BOY'a" Nintendo, czyli **ULTRY 64** na koniec tego roku przesunęła się o cztery (!) miesiące. Kolesie z Nintendo US tłumaczą się tym, że nie chcą wypuszczać na rynek drugiego Jaguara, czy 3DO. Po prostu nie zdążyli z przygotowaniem dostatecznej ilości oprogramowania najwyższej jakości, a wejście Ultry ma się skończyć śmiercią głodową dla PlayStation i Saturna. Czy przyjdzie nam obserwować natychmiastowe unicestwienie 32-bitówek – śmiem wątpić.

●●●

I tym optymistycznym akcentem, życząc właścicielom konsolek 32-bitowych snów – oczywiście – konsolowych, kończy na dzisiaj nadawanie gazetami obłożony:

TYTUS

GAMEBOY

Oto kolejna porcja trzech przenośnych gierek (bez polityki) na GB. Zrzuty screenów są trochę dziwne, bo kolorowe. To zasługa Super Game Boya, czyli cartridge'a wkładanego do SNES-a, w który z kolei wkłada się cartridge od Game Boya. Są gierki, które to rozpoznają i mają zakodowane dodatkowe kolory, W ten sposób można grać w nieco barwniejsze gry z GB na SNES-ie.

GBROMBA

Tiny Toon Adventures 2

Oto przygody Animków (Tiny Toonów) w grze pt. „Montana's Movie Madness". Pierwsze gejmbojowe Tiny były wielkim przebojem, więc spodziewałem się tego i teraz. Ale jest trochę gorzej.

Animki wybrały się do kina i wskakują do ekranu, na plany filmowe itp. A rzecz się dzieje na Dzikim Zachodzie, gdzie kurczaki noszą sombrera...

Typowa zręcznościówka ze świetną grafiką (jak na GB). Postacie Animków są duże i wyraźne, bez zbędnych ekstrawagancji. Scenografia też na tyle dobra, aby stworzyć klimat i na tyle skromna, aby nie zaśmiecać tła. Ile to już gejmbojowych gierek umarło od przeładowania żółtawo-zielonkawego screenu tej małej konsolki... Po prostu musi być kompromis pomiędzy schematycznością grafiki, jej wyglądem i dobrą akcją. Tu tak jest, z tym, że akcja nie jest tak dobra jakby być mogła. Zabawę trochę uproszczono, chyba dla mniejszych (młodszych) graczy.

Tak więc mały królik może skakać i kopać. Skakanie przynosi efekty w postaci unicestwienia wrogów lub raczej zamienienia ich w słuszną marchewkę. Kopanie na niewiele się zdaje. Urozmaicenia stanowią typowo platformówkowe przepaście, spadające kamienie itp.

„Tiny Toon Adventures 2 – Montana's Movie Madness" to dobra gra. Dużo dobrej muzyki, grafiki i akcja na poziomie.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔

Super Mario Land 2

Kolejna gra na GB z „dwójką" w tytule i podtytułem. Kto to mógł wrócić? Oczywiście wstrętny, opasły i w dodatku włoski (z nosa?) hydraulol. To żart. Oczywiście ukochany i niezastąpiony Brat Mario (nie mylić z bratem Marii). Podtytuł brzmi: „6 Golden Coins". O ile pierwsza część, czyli „Super Mario Land", był super, to ta wydaje się nie super, ale standard.

O co chodzi? No właśnie – Mario chodzi. Tak, jest tu ten element, który nie jest najlepszy dla tej gry – Mario drepcze po alejkach i tu zamariuje, tam zamariuje. O co chodzi? Otóż chciano zrobić coś nowego, jednak wyszło stare. Tu Mario ma do pokonania wielki pomnik z labiryntem w środku, tu może wygrać w ruletkę. Trochę to nie dla Game Boya, w którym powinna być czysta żywa akcja, a nie kombinowanie. Marioland ma być platformówką zręcznościową bez udziwnień i koniec.

Ale tak w sumie, gdy się trochę pogra to są tu wszelkie elementy mariowanego świata ze skakaniem, żółwiami i zbieraniem monet.

Można zagrać i nawet pograć.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔

Aladdin

Oto wyrób, który powstał na fali gadżeciarstwa filmowego. Disney zrobił filmik, a gierka posypała się na wszystkie formaty. Grałem w nią nawet na pececie. Wersja dla Game Boya jest próbą wiernego odwzorowania innych wersji, z zachowaniem układu przeciwników, platform itp. I chyba to się udało, bowiem taktyka, którą przećwiczyłem na pececie zdała i tu egzamin. Jedno jest jednak inne (oprócz oczywistych ograniczeń) – bohater gry nie jest tak „płynny". Trochę jakby miał trudności z machaniem mieczem.

„Aladdin" to typowa wieloetapowa zręcznościówka platformowa. Po pierwsze biegniemy, przeskakujemy i walczymy z facetami o tureckim wyglądzie, wymachującymi mieczami. Musimy unikać pułapek zastawionych przez złego Dżina (z Tonikiem). Wspinamy się po linach i skaczemy po tarasach ewentualnie rzucając granaty owocowe. To pierwszy etap. Drugi to pustynia i te same niebezpieczeństwa plus jadowite węże.

„Aladdin" jest przykładem, że nie wszystkie gierki zrobione „do filmów" muszą być kiepskie. Tu mamy do czynienia ze sprawną animacją, dobrą muzyką i soczystą akcją. Polecam.

Acha – gra rozpoznaje Super GB i dodaje tło oraz kolorki, jeśli gramy w nią na SNES-ie z SGB.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔✔

Soccer Simulator

Gry tego typu mają w sobie coś takiego, że wciągają nawet tych ludzi, którzy nie bardzo interesują się piłką nożną. „Soccer Simulator", chociaż jest grą bardzo prostą, pozwala jednak na wczucie się w atmosferę meczu.

Mamy więc okrągłą piłkę, dwie bramki, osiem drużyn do wyboru i trzy opcje – pojedynczy mecz, rozgrywki dla dwóch graczy i mistrzostwa (czyli każdy z każdym). I w zasadzie to wszystko, jeżeli chodzi o urozmaicenie gry. Jednak mimo tego można sobie grać, grać i grać. Wynika to pewnie z wielkiej chęci dokopania przeciwnikowi, który od czasu do czasu bardzo boleśnie nas ogrywa.

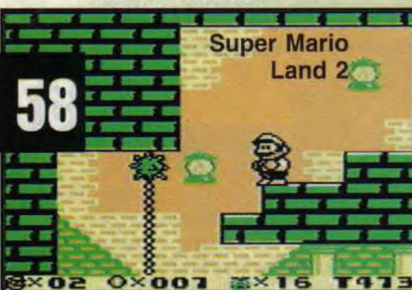
Kiedy już znajdziemy się na boisku, warto pamiętać, który klawisz jest do czego. Jeżeli mamy piłkę i chcemy, aby znalazła się ona jak najdalej, to naciskamy A i troszkę trzymamy – piłka poleci po puszczeniu klawisza. Podania natomiast wykonujemy przyciskiem B - piłka leci do najbliższego zawodnika (naszej drużyny, rzecz jasna). Gdy nie mamy piłki możemy ją odebrać przeciwnikowi ładnym wślizgiem (A), produkując przy okazji dość ciekawy efekt akustyczny. Czasami zdarzają się także rzuty karne. Pokazane są one z punktu widzenia strzelającego i całkiem ładnie animowane.

Ogólnie jest to gra wciągająca z dosyć ciekawymi efektami dźwiękowymi. Jest to chyba, nie – jest to NA PEWNO najlepsza symulacja piłki pokopanej na Pegasusa. Polecam ją więc nawet osobnikom, którzy nie są zagorzałymi kibicami, a o futbolu wiedzą tylko tyle, że po prostu istnieje.

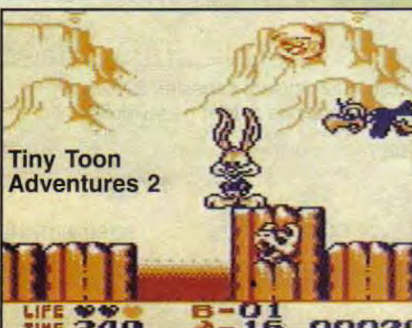
TYTUS



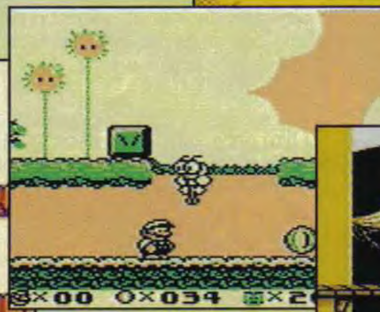
Tiny Toon Adventures 2



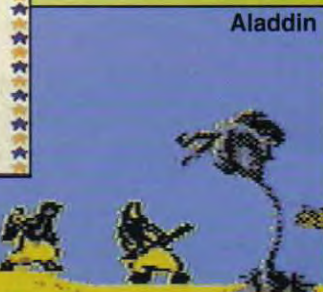
Super Mario Land 2



Tiny Toon Adventures 2



Super Mario Land 2



Aladdin



Aladdin



Tajemnicza M2

Mało znana w naszym kraju konsola firmy Panasonic, czyli 3DO, przez dwa ostatnie lata zyskała w USA dość dużą popularność. Ostatnio, trochę jakby w cieniu mitologicznej już ULTRY 64, zaczęły pojawiać się plotki o młodszym bracie 3DO, który ma szansę wygryźć z rynku produkcję Nintendo. Być może, ale w końcu

CO TO JEST?

Nazwa konsoli – M2 – jest równie tajemnicza, jak okoliczności jej pojawienia się na rynku. Podane są natomiast (i trzeba w to wierzyć) dane techniczne. W środku konsoli o architekturze 64-bitowej siedzi procesor RISC 602 taktowany zegarem 66 MHz. Przepustowość szyny wynosi 528 MB i stawia M2 daleko z przodu przed innymi. Z pamięcią też jest nie najgorzej – 6 MB SDRAM, czyli Static Dynamic RAM – jest to coś takiego jak zwykły RAM, tylko szybszy.

Możliwości graficzne i muzyczne M2 są imponujące. Szybki procesor pozwala na wyświetlenie 100 milionów (!) punktów w ciągu sekundy. Do tego dochodzi jeszcze dziesięć koprocesorów odpowiedzialnych za efekty typu mgła, cienie itp. Dźwięk produkowany jest przez procesor sygnałowy DSP 66 MHz, a 32-kanałowy syntezator daje nam możliwość posłuchania bardzo realnie brzmiących różnych efektów.

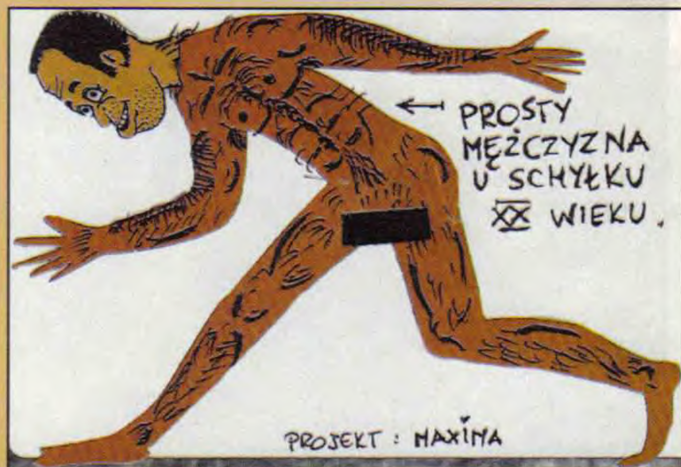
PRZYSZŁOŚĆ

tej maszynki jest dość mroczna. W sprzedaży ma się pojawić w okolicach grudnia na razie w USA. Ale co z tego, jeżeli w tej chwili w fazie produkcji jest tylko kilka gier. Co prawda „dwójeczka" jest kompatybilna z systemem video CD-i Philipsa, lecz jest to w tej chwili praktycznie standard w prawie każdej konsoli z napędem CD.

Właściwie nie mogę się do końca wypowiedzieć na temat tego superurządzenia do gier, jak się na tym gra, a nawet jak wygląda. W momencie, w którym piszę te słowa, wygląd zewnętrzny M2 jest znany tylko konstruktorom. Znana jest natomiast cena – wydać za Wielką Wodą czterysta dolców za poznanie tajemniczej M2 to chyba nie jest dużo (jak na tamtejsze warunki). W każdym razie nie wierzę w dużą popularność tej konsoli nad Wisłą, nawet jeżeli kiedykolwiek tutaj dotrze...

TYTUS







GRA KOMPUTEROWA ROKU 1995!

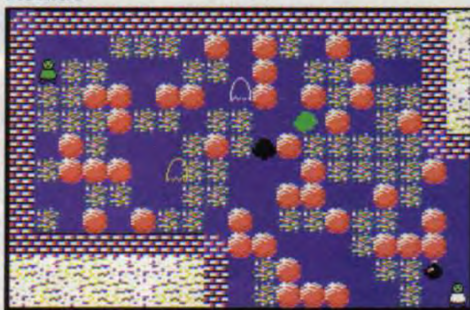
PRIMAL RAGE PC CD

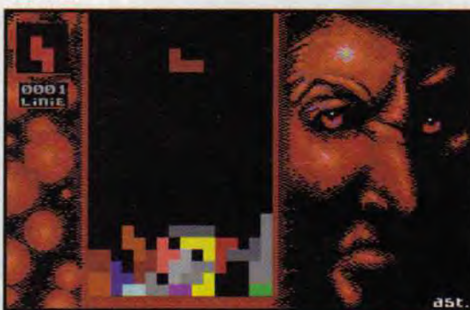
Sprzedaż detaliczna, hurtowa oraz za zaliczeniem pocztowym:
Bobmark International j.v.,
ul. Smocza 18, 01-034 Warszawa, tel. 38 05 02

TRIADA



Ashido


Bombi


Timtris



Triada to wydany przez firmę TimSoft zestaw trzech gier logicznych. Po uruchomieniu programu i obejrzeniu krótkiej wizytówki firmy możemy dokonać wyboru jednego z trzech programów:

Timtris

„Timtris" jest odmianą znanego chyba wszystkim „Tetrisa". Zadanie jest tu jednak nieco trudniejsze, z powodu nieco szerszej niż w innych tego typu grach studni. Podczas całej zabawy towarzyszy nam przyjemna muzyka.

Bombi

Bombi to gra podobna nieco do znanego z 16-bitowych komputerów „Dyna Blastera". Poruszamy się w labiryncie klocków, z których część jest niezniszczalna, a część zniszczalna (czyt. dają się wysadzić za pomocą bomby). Po niektórych zniszczonych klockach pozostają różne przedmioty, które mogą się okazać całkiem przydatne, a mogą to być: zwiększenie ilości bomb (dzięki niej można postawić na raz o jedną bombę więcej), zwiększenie zasięgu bomb lub kamizelka kuloodporna. Po planszy kręci się wiele nieprzyjemnych stworków, z którymi spotkanie kończy się śmiercią naszego bohatera, dlatego należy ich unikać, a najlepiej je zlikwidować. Nie to jest jednak istotą gry, bowiem naszym celem jest zlikwidowanie przeciwnika, którym może być albo komputer albo kolega. Takie pojedynki mogą być całkiem pasjonujące, zwłaszcza jeżeli gramy z kolegą. Grafika w „Bombim" nie rzuca wprawdzie na kolana, ale za to można się przy tej grze dobrze bawić.

Ashido

W tej grze naszym zadaniem jest układanie na planszy kamieni. Na każdej planszy należy ułożyć odpowiednią liczbę kamieni, a nie jest to wcale proste biorąc pod uwagę fakt, że koło siebie można kłaść tylko kamienie mające taki sam wzór lub kolor. Przejście pierwszej planszy jest rzeczą prostą, ale już druga sprawia więcej kłopotów, trzecia to prawdziwa łamigłówka, a autorzy zapewniają, że jest ich 70. Na szczęście gra wyposażona jest w system haseł, tak że można ją rozpocząć od co dziesiątej planszy oczywiście pod warunkiem, że znamy kod.

Podsumowując muszę przyznać że gry są raczej na przeciętnym poziomie, ale biorąc pod uwagę fakt, że w zestawie otrzymujemy aż trzy programy, warto się zastanowić nad ich zakupem.

BADJOY

Eternal





W fabryce produkującej roboty nastąpił wypadek. Uszkodzeniu uległ reaktor dostarczający fabryce energii i od tej chwili oprócz niej dostarczał także ogromnej ilości promieniowania. Jak wiadomo silne promieniowanie ma niezbyt dobry wpływ nie tylko na żywe organizmy, ale także na układy scalone, tak więc w elektronicznych mózgach robotów poprzestawiały się klepki i automaty zaczęły zachowywać się coraz dziwniej. Na początku zlikwidowały całą obsługę, a potem zerwały łączność fabryki ze światem. Od tamtej pory wszystkie próby dotarcia do fabryki kończyły się niepowodzeniem.

Właśnie dlatego grupa naukowców skonstruowała Ciebie, androida, którego zadaniem będzie spenetrowanie wszystkich 27 sektorów fabryki. Sektory te mają różną długość i w każdym z nich jest inne natężenie promieniowania. W każdym razie musisz się spieszyć, gdyż zabójcza radioaktywność może także spowodować uszkodzenie Twoich obwodów. Im większe natężenie promieniowania, tym szybciej będziesz musiał opuścić dany sektor.

Żeby Ci się nie nudziło, do towarzystwa znajdziesz w podziemiach fabryki wiele robotów. Nie są one groźne, dopóki nie znajdziesz się w ich bezpośredniej bliskości. Przebywając od lat w fabryce naładowały się tak radioaktywnością, że zetknięcie z nimi grozi uszkodzeniem Twojej pamięci. Na szczęście masz ze sobą kilka modułów z pamięcią krystaliczną, na której co jakiś czas backupuje się Twoja pamięć. Po drodze możesz także zbierać kryształki, z których pięćdziesięciu możesz złożyć jeden moduł pamięci – czyli mieć o jedno życie więcej.

Zadanie jest niebezpieczne, tak więc androidzie życzę Ci powodzenia.

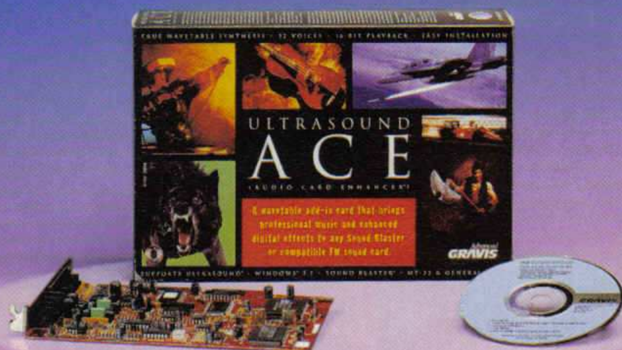
BADJOY



JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ

Advanced
GRAVIS

UltraSound ACE – dla graczy



Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

Działa z programami dla:

- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.

NOWOŚ

UltraSound – dla wszystkich

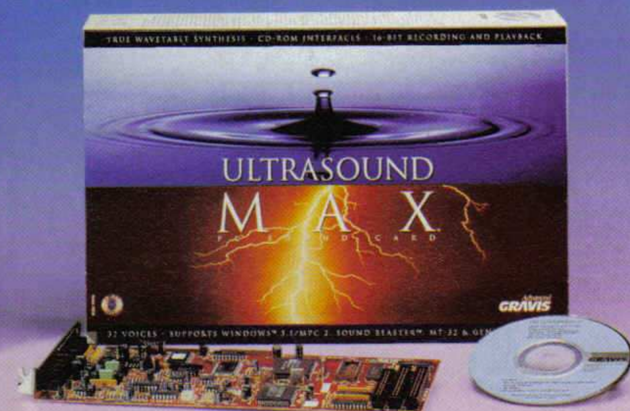


Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI

UltraSound MAX – dla maxymalistów



Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic



PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

PŁYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA

Sports Mix



Wydany przez firmę Olbert zestaw Sports Mix zajmuje aż dwie pełne strony dysku. Nie jest to wcale dziwne, jako że w zestawie tym znajdują się aż cztery programy. Poniżej znajdziecie po kilka słów o każdym z nich:

Stunt Bike

W tej grze wcielamy się w postać kaskadera, który na swym motorze wykonuje rożne karkołomne ewolucje (np. przesiadanie się z lotni na rozpędzony motocykl). Pomysł gry jest całkiem ciekawy, ale z wykonaniem było nieco gorzej. Poza tym nie do końca wiadomo, co trzeba zrobić. Dlatego „Stunt Bike" bardzo szybko mnie zniechęcił.

Beach Buggy

Jadąc Beach Buggy – plażowym samochodem spotkamy się z wieloma przeszkodami: kamienie, krzaki, kałuże a także same wydmy będą stanowić nie lada problem. Czy uda się w określonym czasie dojechać do mety zależy tylko od kierowcy, który wciąż musi uważać, by starczyło mu paliwa. Wspominając słoneczne, wakacyjne gry można trochę poszaleć po plaży, ale z pewnością nie jest to gra na długie zimowe wieczory.

Water Polo

„Water Polo" to po prostu piłka wodna. Zasady są dość podobne do tradycyjnego footballu, choć gra się trochę inaczej. Pływający zawodnicy poruszają się nieco wolniej niż biegający po trawie, więc konieczne jest przyjęcie innej taktyki. Samotne akcje mają nikłe szanse powodzenia – trzeba grać podaniami.



Można rozegrać mecz z komputerem, kolegą lub też całe mistrzostwa. Grając z komputerem można wybrać jeden z dziesięciu poziomów trudności. Jest to gra, która może spodobać się miłośnikom piłki nożnej, gdyż zarazem jest do niej podobna i na tyle różna, by stanowić pewne urozmaicenie.

Altered Games

„Altered Games" to zajmująca całą stronę kasety olimpiada. Nie jest to typowa gra olimpijska, ponieważ zamiast tradycyjnych konkurencji mamy szansę sprawdzić swoje siły w niecodziennych zawodach. Po wybraniu gracza/graczy i ich narodowości (jak zwykle nie można być Polakiem) możemy wybrać, w których z ośmiu możliwych dyscyplin będziemy brali udział i czy będzie to gra treningowa czy też zawody. Gdy już to wszystko ustalimy rozgrywamy poszczególne konkurencje. Są nimi:



wyścigi w workach – skacząc w worku trzeba dostać się na linię mety zanim zrobi to przeciwnik. Zadanie utrudniają rozmieszczone na trasie przeszkody i biegający za nami pies;

krzywa wieża – trzeba przenieść wieżę ustawioną z talerzy przez cały dystans. Liczy się czas, ale nie można też zgubić żadnego z talerzy. To naprawdę trudna sprawa. Idźcie do kuchni i sprawdźcie;

rzut butem – najpierw dobry zamach, a potem rzut... Dobry rezultat z wielkim butem to prawdziwy sukces;

skok przez rzekę – przypomina nieco skok o tyczce, z tym że przy skoku o tyczce chodziło o jak największą wysokość, tu wystarczy tylko (?) przeskoczyć na drugi brzeg;

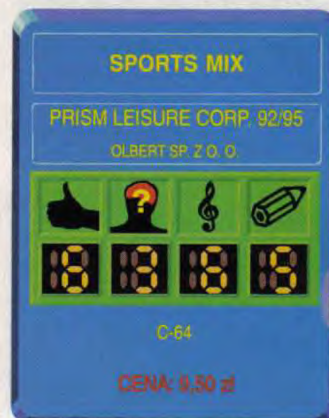
wbieganie po ścianie – podczas długiego rozbiegu musisz złapać kapelusz, wbiec jak najwyżej po ścianie i przykleić kapelusz tak wysoko, jak tylko się da;

walka na gondoli – przypomina walkę poduszkami, z tym że zabawa na chybotliwej gondoli jest szczególnie niebezpieczna. Jeden fałszywy ruch, a można się znaleźć w weneckim kanale;

skoki po ruinach – skacząc na pogo-sticku musisz zbierać balony. Nie jest to proste wśród ruin greckiej świątyni.

Zestaw „SportsMix" jest godny polecenia każdemu miłośnikowi gier sportowych tym bardziej, że za niezbyt wygórowaną cenę otrzymujemy aż 4 gry.

BADJOY





BOULDER DASH CONSTRUCTION SET

Dawno dawno temu, kiedy jeszcze na rynku królowały komputery 8-bitowe, była sobie pewna gra. A nazywała się ona „Boulder Dash". W tamtych czasach nie było komputerowca, który by tej gry nie znał i nie spędził przy niej choćby kilku tygodni, a pewnie i Wy o niej słyszeliście. Gra ta była tak popularna, że co i rusz wychodziły jej kolejne części. Na pewno było ich 21, potem straciłem rachubę... Ale pamiętam także, że wyszedł jeszcze jeden program, pod nazwą „Boulder Dash Construction Set" pozwalający tworzyć własne plansze do tej wciągającej gry. Teraz dzięki firmie Olbert także i my mamy okazję się pobawić.

Po załadowaniu programu mamy do wyboru wejście do edytora lub do programu, który pozwoli nam grać w stworzone przez nas gierki. Druga część nie wymaga zbytniego komentarza, tak że zajmę się pierwszą.

Na początku musimy dokonać wyboru czy będziemy edytować już istniejącą planszę, czy może będziemy tworzyć od nowa planszę lub planszę bonusową.

Teraz po prawej stronie ekranu mamy do dyspozycji menu, z którego wybieramy obiekty i rozmieszczamy je na planszy.



Gdy ustawimy już swoją planszę, możemy zgrać ją na taśmę lub dysk. Całą kolekcję plansz można z kolei zamienić na całą własną grę. Teraz można się trochę zabawić, ale większą zabawą jest przyglądanie się jak ze stworzonymi przez nas planszami męczy się brat lub kolega...

BADJOY













Uniwersytet GRACZA

RPG

Świat RPG zaczął się gdzieś w połowie lat siedmdziesiątych, a za bogów robili Gygax i Anderson, odpowiedzialni za stworzenie systemu „Dungeons & Dragons". Niewiele lat minęło i jak grzyby po deszczu zaczęły rodzić się komputerowe adaptacje wspaniałego pomysłu próbujące uchwycić niepowtarzalną atmosferę wieczornych spotkań grupek entuzjastów.





Przyjrzyjmy się bliżej tym próbom, a przede wszystkim spróbujmy na początku ukuć definicję komputerowej RPG (KRPG). Może ona być mniej więcej taka: „KRPG to gra, w której opisany różnymi danymi liczbowymi bohater (albo kilku) włóczy się po świecie, czarując i tłukąc innych lub wyciągając od nich potrzebne do ukończenia gry informacje i przedmioty".

Jak twierdzi mocno teoretyczna teoria, dająca się o dziwo czasem zastosować z praktyce, wśród przedstawicieli każdej kategorii (w naszym przypadku KRPG) są jej lepsi i gorsi przedstawiciele. Lepszych nazywamy prototypami (co do nich nie mamy żadnych wątpliwości), pozostałych członkami (fuj) peryferyjnymi. Ten kawałek teorii akurat znakomicie pasuje do problemów z klasyfikowaniem gier, co możemy zilustrować konkretnymi przykładami. W przypadku RPG prototypami można nazwać „Ishar", „Eye of the Beholder", czy „Darklands". Podobne do nich są z różnych przyczyn „Dragon Lore" (czary, najbardziej prototypowe fantasy, zabijanie), „Al-Qadim" (oparte o system prawdziwego RPG), „Robinson's Requiem" (statystyki), „Superheroe League of Hoboken" (przygodówka plus parodia RPG), „Shadowcaster" (w zasadzie „Doom", ale bohater operuje w środowisku fantasy, rozwiązuje drobne zagadki i rośnie w siłę), „Bureau 13" (luźno oparte na prawdziwej grze). Czy nazwiemy KRPG przygotowywanego przez Bullfrog „Dungeon Keeper", w którym niby wszystko jest według kanonu – drużyna śmiałków i loch, ale role się odwracają i to Ty jesteś lochem?

Pierwszą komercyjną KRPG napisał w 1979 roku na Apple 2 Richard Garriott (założyciel firmy Origin i człowiek stojący za wszystkim „Ultimami"). „Akalabeth", bo tak nazywało się to applowskie cudo lat siedemdziesiątych, było typowym „hack'n slash", czyli dość bezmyślnym rozwalaniem potworów, tym niemniej gra sprzedała się w owym czasie w 30000 egzemplarzy, co przyniosło jej twórcy 150 tys. dolarów zysku za 3 miesiące wieczornej pracy. Następnie pojawiły się Ultimy (w tym samym czasie Sir-Tech równolegle wypuszczał kolejne numery Wizardry). Dwójka była napisana już w asemblerze, trójkę wydał Origin, w czwartej grze pojawił się Avatar (uprzednio bohater mógł wybrać czy jest zły czy dobry). Była to zresztą przełomowa gra, która jako pierwsza z serii opowiadała jakąś historię.

Dzisiaj powrót do klasycznego zabijania, bez żadnej fabuły, raczej nam nie grozi. Wyjątkiem był wypuszczony trzy lata temu przez SSI „Dungeon Hack", który miał spełniać naturalne założenie prawdziwego RPG – możliwość wielokrotnego grania (za każdym razem loch jest inny). Tutaj uwaga na marginesie – KRPG mają to ograniczenie, że następny scenariusz, następna przygoda znajduje się dopiero w kolejnej grze, na którą zresztą trzeba wydać pieniądze. W swoim czasie pojawiły się do kilku gier edytory umożliwiające graczom tworzenie własnych przygód. Tak było z „The Bard's Tale" i „Unlimited Adventures". Obecnie pomysł trafił do lamusa i nic nie wskazuje na to był miał nadejść jego renesans.







Spróbujmy przyjrzeć się, którędy przechodzą linie podziału wewnątrz gatunku. Najbardziej podstawowym kryterium podziału będzie strona techniczna – sposób przedstawiania terenu w którum porusza się gracz. Tak zwane „first person perspective" realizowane jest na dwa sposoby. „Eye of the Beholder", klasyczny „Dungeon Master" i nieco nowsze „Lands of Lore" stosowało ruch dyskretny – gracz przesuwał się zawsze o tę samą odległość lub jej wielokrotność, obracał się zawsze o 90 stopni. Wciąż nie jest to pomysł gwałtownie zamierający. Choć „Ultimę Underworld" okrzyczano przebojem, choć drugie „Lands of Lore" będzie dopuszczać obroty o dowolny kąt, a kolejne ulepszone „Elder Scrolls" wkrótce zaczną podbijać świat, z drugiej strony mamy „The Seventh Sword of Mendor", czy legendarny już przed swymi narodzinami „Stonekeep". Z ciekawostką mamy do czynienia w „Ravenloft", gdzie można przełączać z jednego trybu poruszania się na drugi.

Na drugim biegunie mamy, na czele z „Ultimami" Lorda Britisha, rzut z góry. Do przedstawicieli należą „Darksun", „Al-Quadim", podstarzałe już „Magic Candle", „Legend", czy „Shadowlands", ale też nowiutkie „Entomorph". Czy nie wydaje się Wam, że bliższy wzorcowego prototypu jest krajobraz widziany oczami bohaterów? Nie? To wyobraźcie sobie „Dooma" wi-





dzianego z góry. Wszak, nic nie odejmując ich wartości, „Chaos Engine" i „Cannon Fodder" to... trochę inne gry.

KRPG podzielić można również na te z jednym bohaterem oraz te z drużyną. Problemem na jaki napotyka próba konwersji prawdziwych RPG na komputerowe jest to, że KRPG z zasady i definicji przeznaczone są dla pojedynczych graczy, mimo że w prawdziwych na przygodę wyrusza „motley crew". Aby tradycji stało się zadość programiści często wysyłają na wyprawę grupę poszukiwaczy przygód – wiadomo, w kupie łatwiej przeżyć, zaś samotny heros wymyka się nieco rozsądnemu prawdopodobieństwu. Miło jest mieć w drużynie specjalistów zarówno od czarowania, siekania na kawałki jak i włamań tudzież drobnych kradzieży. Odbiega się jednak od kanonu i podstawowego założenia, gra zbyt wiele ról. Ciekawe, ile będziemy musieli czekać na KRPG we wspaniałym wirtualnym świecie, które dopuści wspólną grę po drucie telefonicznym, powiedzmy czterech śmiałków? Bo internetowskie MUDy (multi user dungeons) są w tym samym miejscu, co KRPG lat siedemdziesiątych... Rok, dwa?

W biznesie kaerpegowskim jak i w całym świecie gier czas płynie znacznie szybciej niż gdzie indziej, w zawrotnym tempie wszystko idzie do przodu, produkty są coraz wspanialsze, spodziewać się możemy coraz większej inteligencji NPC (Non Playing Characters – postacie, z którymi się spotykamy, sterowane przez komputer lub mistrza gry), ogromnych i pełnych detali światów, a wszystko to obrane w coraz bardziej spektakularną szatę graficzną i zilustrowane znakomitą muzyką, co powoduje, że przeżywanie swej roli staje się coraz pełniejsze. Nie wypada się o nic



martwić, a na pewno nie o to, że w komputerowych produktach może brakować iskry prawdziwego RPG, bo już teraz w takich perełkach jak „Betrayal at Krondor" można zapamiętać się bez reszty. Bardzo na miejscu jest natomiast zastanawianie się co wkrótce z większą siłą rzuci nas na kolana „Lands of Lore 2" czy „Stonekeep"?

Dixie

„Prophecy of the Shadow" – dawniej pojawiały się tylko tego typu RPG. Schematyczna grafika wymuszała na graczu wykorzystywanie maksimum wyobraźni, aby uzupełnić ubogi obraz świata. Większość informacji ukazywała się w w formie tekstowej. Do naszej dyspozycji było okno akcji, na którym w formie żetonów widniały figurki bohatera i groźnych potworów. Mieliśmy dostęp do kilku współczynników określających: zdrowie, siłę, skarby, żywność, wodę; do okna w którym widniały przedmioty niesione w plecaku oraz pasek komend (podnieś, połóż, walcz, idź, użyj magii) dzięki którym wpływaliśmy na bohatera i go otaczający świat. Gry były prosta, jednak miały niesamowitą zaletę – zajmowały pojedyncze dyskietki, a nie kompakty.



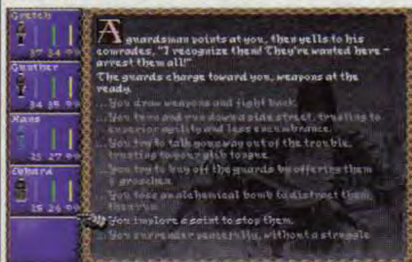
„Eye of the Beholder 2" to druga z trzech części „oczu". Wyobrażenia większości graczy o komputerowym RPG, ściśle pokrywają się właśnie z obrazem beholderów. Prostopadłościenne korytarze zamieszkane przez agresywne stworzenia; zamknięte drzwi otwierane kluczami, lewarem lub kombinacjąami przekładni, klawiszy i przesuwanych cegieł; prostokątne okno akcji w którym widzimy sylwetki napotykanych stworów i postaci; kursory umożliwiające poruszanie się i obroty oraz zdjęcia bohaterów, koło których umieszczone są klawisze służące do używania rzeczy niesionych przez nie w rękach – najczęściej wszelkiego rodzaju broń. Ten schemat stosuje się do dzisiaj w RPG i chyba jeszcze długo będzie stosowany – z pewnością dlatego, że jest wygodny w obsłudze.

Konwencję także znajdziemy w scenariuszu gry. Oto mamy drużynę śmiałków, którzy zostali wezwani przez jakiegoś człowieka (to powinien być ktoś ważny – mag, kapłan, król, itp.) w bardzo ważnej sprawie (najczęściej aby zapobiec nadchodzącej apokalipsie, zagładzie, wymordowaniu niewinnych ludzi itp). Po krótkim i niejasnym wprowadzeniu wyruszają na, z pozoru wyglądającą na błahą, wyprawę, która zakończą zabiciem głównego winowajcy całego zamieszania (czyli złego pana) i zebraniem skarbów i olbrzymiej ilości doświadczenia. Ten schemat zauważymy we wszystkich trzech częściach beholderów, jak i w wielu innych RPG na komputerze.

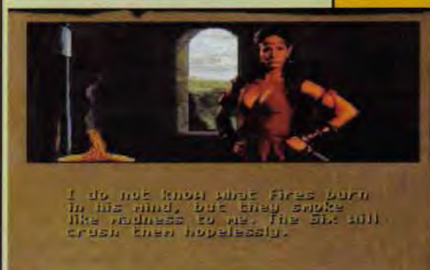


„Darklands" to jedna z lepszych RPG wydanych na komputery. Z pewnością nie jest tak dzięki jej walorom graficznym – rysunki były statyczne, plan walki schematyczny, wszystkie miasta i wsie wyglądały tak samo. Naszym terenem działania są posępne średniowieczne Niemcy. Na potrzeby gry oczywiście zostały „ożywione" wszelkie legendy i baśnie krążące w zamierzchłych czasach po tych ziemiach. Realność historyczno-geograficzna umiejscowienia akcji gry i w ogóle zachowanie realiów tamtego świata tworzą niesamowity klimat podobny do „Starej Baśni".

Cała magia wykorzystana w grze została oparta o na historyczne przekazy opisujące alchemię. Każde zaklęcie wymaga zebrania odpowiednich składników, spreparowania z nich maści, czy proszku i wypowiedzenia zaklęcia – a i to nie daje gwarancji sukcesu. Właśnie za trzymanie się realiów przedstawionego świata tak wiele osób ceni sobie tę grę. Zadanie postawione postaciom przez nas prowadzonym także „ma ręce i nogi" – chodzi „tylko" o zdobycie sławy, gotówki i przeżycie przygód.



„Betrayal at Krondor" to gra należąca na elity gatunku, w swoim czasie zdobyła tytuł RPG roku. Jest jedynym udanym RPG wydanym na komputerze, opartym o świat wykreowany w książce. Powstała przy współudziale Raymonda E. Feista, twórcy serii książek rozgrywających się w krainie Midkenia. Tytułowy Krondor to stolica ludzi zamieszkujących południowe obszary, oprócz nich znajdziemy takie rasy jak krasnoludy, elfy itp. – kalsyczny świat fantasy.

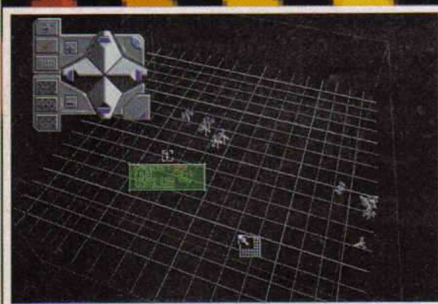




Cóż więc jest w tej grze takiego, że zdobyła tak wiele nagród i tytułów. Zacznijmy od grafiki, którą ocenić najłatwiej. Oprócz doskonale dopracowanych sylwetek postaci, wykreowanych przy użyciu technik wideo (wszystkie postacie nagrywano w studiu filmowym, do odgrywania których zatrudniono aktorów), mamy tutaj cały szereg różnego rodzaju widoków na świat. Z pierwszej osby, gdy podróżujemy; „z góry", gdy używamy specjalnej mapy (będącej czymś w rodzaju dzisiejszych satelitów szpiegowskich) i zza pleców podczas walki.

Ale przede wszystkim nowatorstwem w grze była jej struktura. Akcja gry dzieli się na rozdziały, których stronice wypełnia gracz sterując wybranymi „odgórnie" postaciami – tego nie było w żadnym z dotychczasowych RPG. Możemy podróżować w zasadzie wszędzie, rozmawiać z ludźmi, zarabiać pieniądze, walczyć, jednak zawsze będzie wisieć nad nami zadanie do wykonania w danym rozdziale. Wykonanie go pozwoli do przejścia do następnego i tak dalej, aż do końca książki-gry.







Tak ze dwadzieścia lat temu pewien członek mojej rodziny (nie wymieniam bliżej namiarów, bo to teraz poważny człowiek) miał mieć urodziny. Jako ten o kilka lat starszy wspaniałomyślnie zapytałem go, jaki chciałby prezent. „No wiesz, takie żeby były takie światełka... i takie guziczki... i żeby się świeciło... i ruszało... takie fajne żeby było!" Precyzja i jasność tej wypowiedzi oraz rozmarzony wzrok z jakim została wygłoszona rzuciły mnie na kolana.

Po tym nieco dziwnym wstępie będzie drugi. Pomysł łączenia ze sobą symulatora i przygodówki nie jest już w tej chwili taki nowy, jako że pojawiło się kilka gier mieszczących się w tej mieszanej kategorii. Czasem większy nacisk kładzie się na wątki strzeleckie, czasem na przygodowe, a czasem autor scenariusza chce zrobić coś takiego... wiecie – żeby się świeciło... i ruszało, fajne żeby było!

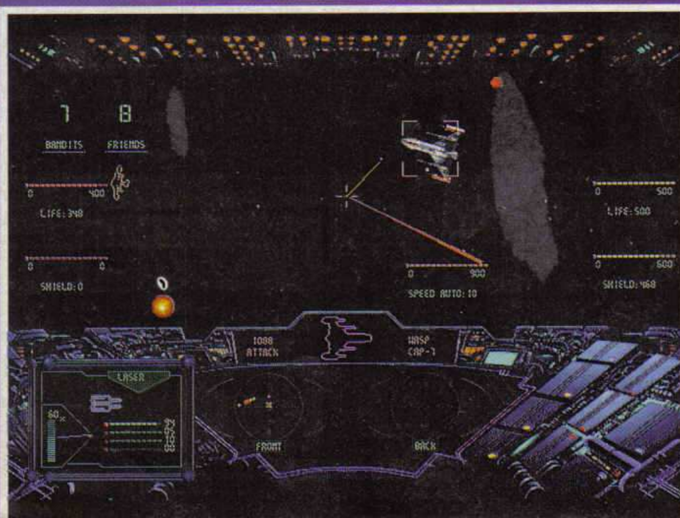
W ten właśnie sposób powstała ta nieszczęsna „Ostatnia Dynastia". W skrócie rzecz wygląda tak – jesteś jednym z dwóch synów Lorda Yannisa Raauqa, posiadacza Wiedzy Uniwersalnej. Niestety, ni stąd ni z owąd w Waszej galaktyce pojawił się niedobry pan Iron, podbił wszystko i zaczął się dobierać do Waszej rodziny. Twój ojciec wysłał Ciebie i swego oddanego sługę na Ziemię, byś daleko od niebezpieczeństw dorósł do wieku dojrzałego, w którym będziesz w stanie pomóc w walce. Pewnego dnia na Ziemi ląduje statek kosmiczny do którego wskakujesz – i tak zaczyna się cała historia.

Pierwsza część gry to kilka pojedynków z niedobrymi chłopcami Irona. Przyznam, że z tego co widziałem ta część podobała mi się najbardziej. Latanie w kosmosie zrobione jest bardzo sprawnie, wysoka rozdzielczość, w jakiej działa gra, pozwala uzyskać świetny obraz, a i dźwięk dokłada swoje, gwarantując dobrą zabawę. Co więcej, przy walce trzeba intensywnie myśleć – jako że wbrew pozorom nie wystarczy wystrzelanie wszystkiego, co się rusza. Na ogół trzeba wystrzelać tylko część przeciwników, w innym wypadku misja nie ma szans zakończyć się powodzeniem. Pokrótce – podczas podlatywania do Ridah nie wolno zniszczyć ani barki, ani satelity (natomiast warto zniszczyć eskortujące barkę Warlocki), w okolicach XB4 też nie wolno ruszyć barki, chociaż całą resztę można powystrzelać jak kaczki.

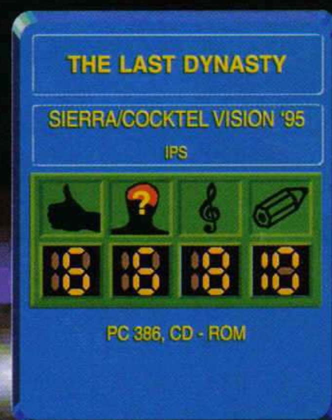
W przerwach między lataniem i strzelaniem wyświetlane są krótkie filmy, na które nie ma się żadnego wpływu. W końcu jednak sytuacja dojrzewa do następnej części – czyli do części drugiej (wkładamy do czytnika drugą płytkę CD), przygodowej.

I tutaj musicie się przygotować na duże rozczarowanie. Zajmująca całą płytkę (albo i lepiej) część gry jest tak słaba, że aż beznadziejna. W zaprojektowanej z olbrzymim rozmachem bazie, renderowanej i naprawdę znakomitej, nie dzieje się nic. Przygodówka jest nudna jak nieszczęście, liniowa aż do bólu i w dodatku zupełnie bezosobowa – bo trudno konieczność zastrzelenia jednego strażnika i zabicie różnymi trikami czterech innych (po dwóch naraz) uznać za liczne kontakty z innymi postaciami zaludniającymi obszar gry. W praktyce więc większość czasu spędza się łażąc w tę i nazad po bazie, oglądając te same renderowane obrazki i animacje (za pierwszym razem robią niesamowite wrażenie, za trzydziestym wiszą smętnie jak wyrzucona przez okno pasztetowa na gałęzi). Żeby choć było do tego dużo zagadek do rozwiązania, albo wielość przedmiotów o różnorakich zastosowaniach. Nic z tego. Przedmiotów jest może tuzin, poza jednym czy dwoma przypadkami nadają się wyłącznie do jednego, przewidzianego w scenariuszu celu... Po prostu nędza. Żeby nie nużyć Was koniecznością łażenia po całej bazie pokrótce opiszę co trzeba zrobić:

Zejdź jeden poziom niżej, wejdź do pomieszczenia w pylonie i z szuflady zabierz bransoletę. Wejdź na poziom, z którego startowałeś, idź do sterówki (?),







The Last Dynasty

podnieś z krzesła kartę, włóż kartę do czytnika, bransoletę do drugiego i pobaw się klawiaturą. Zejdź na dół i wjedź windą na drugi poziom. Zajrzyj do pomieszczenia o nazwie Command (co by to nie znaczyło). Weź z szafki bezpiecznik, przełóż dźwignię wyłączającą kamery wideo (a może i tę drugą, w szafie po lewej, nie pamiętam) i przestrzel kamerę w rogu. Jak wejdzie strażnik zastrzel go. Połaź trochę po poziomie, żeby się zorientować, co jest gdzie. W kabinie pilotów znajdziesz skafander, w barze kawałek szkła i butelkę (napełnij ją od razu wodą z kranu). W warsztacie leży drut i spray z farbą. Wejdź do drugiego pomieszczenia w warsztacie, wetknij drut między pudełka na tablicy elektrycznej, a jak robot do niej podjedzie, rzuć w niego butelką. Z szuflady zabierz śrubokręt.

W laboratorium weź elektroniczny klucz spomiędzy gazet, otwórz nim szklaną szafę i zabierz z niej pojemnik. Oprzyj kawałek szkła o krawędź na stole, włóż bezpiecznik do lasera i naciśnij duży czerwony guzik na jego wierzchu. Teraz opsikaj farbą oba sensory i wejdź dalej. Poszukaj uszczelki, zejdź po schodach, podnieś jack (diabli wiedzą jak to przetłumaczyć – dźwignia? Łom? Tylko dlaczego z wyłącznikiem?) podejdź do prawych drzwi, odwróć się i podziałaj śrubokrętem na kraty. Teraz pobaw się sterownikiem dźwigu. Ziuuuuuuuuu..... bum. Dwóch następnych strażników masz z głowy. W pokoju wypoczynkowym podejdź do akwarium, wetknij uszczelkę w skafander (musisz ją wybrać i kliknąć na ikonie inwentarza, prawy klawisz myszy nic tu nie pomoże), załóż skafander i włóż pojemnik z labu do akwarium. Gotowe? Wejdź dalej i ze stołu zabierz płytkę z obwodem drukowanym. Użyj jej w laboratorium do przeprogramowania bransolety.



Teraz z powrotem windą na dół, w pomieszczeniu w pylonie użyj jacka jako dźwigni na szafie, zejdź na dół i zabierz trójnóg. Wejdź do windy, połącz trójnóg z jackiem, wjedź na górę, uruchom minutnik. Teraz szybko – do laboratorium, do końca do dźwigu, łap za hak i zjeżdżaj na dół, do pomieszczenia w pylonie, na dół i wskakuj na przeciwwagę windy. Jeśli zdążyłeś (a nie jest to specjalnie trudne), znajdziesz się na trzecim poziomie. Teraz tylko wjedź windą, kliknij na czaszy i strzel z lasera... Właśnie skończyłeś część przygodową i z powrotem siadasz za sterami swojej maszynki do zabijania.

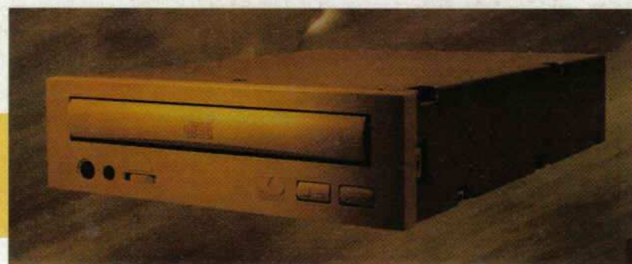


Dalej znów się lata – i to jest wszystko, co umiem powiedzieć na ten temat, jako że w tym momencie gra mnie znudziła. Skądinąd wiem, że poza lataniem dalej nie ma już właściwie nic – co nie znaczy, że dalszy ciąg gry nie może być interesujący. Jednak po kilku podejściach do walki z trzema bombowcami dysponującymi koszmarną przewagą ognia zrezygnowałem z dalszych prób, zwłaszcza że gra znużyła mnie już wcześniej. Taka sobie jest w sumie po prostu.

Teraz będzie największy szok – otóż jest to gra pod... Windows. Już widzę, jak większość z Was stuka się w środek *os frontale* (nie wiecie co to *os frontale*? Tym gorzej dla Was.) lub dyskretniej w okolice kości klinowej. Szybko działający, fajny symulator pod Windows. Ha ha ha. Otóż okazuje się, że można coś takiego zrobić korzystając z WinG (łindżi jak to czytają anglosasi, a przynajmniej polscy amerykanie). WinG to taka biblioteka pod Windows do pisania gier, pozwalająca na naprawdę szybki dostęp do pamięci ekranu. Sztuka polega na tym, że program rysuje obrazek gdzieś w pamięci zwykłej (co idzie naprawdę błyskawicznie) a WinG bierze na siebie operację kopiowania obrazka z pamięci zwykłej do pamięci ekranu. Dzięki bardzo starannemu doborowi metody przerzucania obrazu z jednego miejsca w pamięci w drugie, wykonywanemu w oparciu o empiryczny pomiar szybkości (to te migające wzorki na początku po zainstalowaniu WinG) kopiowanie idzie piorunem. Niestety, gra mimo działania w środowisku Windows przejmuje pełną kontrolę nad komputerem, do tego stopnia, że nie można z niej wyjść inaczej niż przez wybranie Quit z menu (alt-F4 nie działa), nie można też wyjść z gry na moment i przeskoczyć do innego programu. Pod tym względem jest to dosyć marne rozwiązanie.

Mógłbym jeszcze napisać więcej, ale gra chyba nie jest tego warta. Miało być tak, wiecie, fajnie, ale wyszło kiepsko. Chyba za dużo energii poszło w renderowanie animacji, w projektowanie bazy kosmicznej, a za mało w scenariusz. Szkoda.

Robaquez



Multimedia i nie tylko!





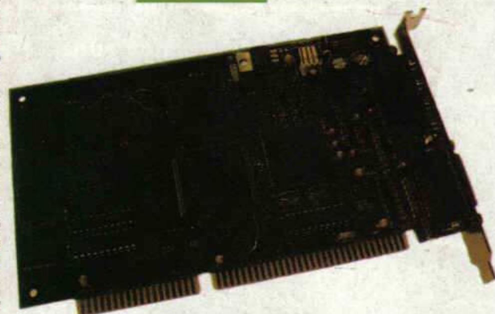
Nasza oferta to:
- szeroki wybór joysticków,
- głośniki komputerowe,
- karty video i karty muzyczne,
- napędy CD-ROM oraz duży wybór płyt CD,
- skanery i myszki.







Gdańsk:	ARTICA	470-262
	AMICOMM	313-338
Katowice:	BASTA	517-792
	GEPARD	596-983
Kraków:	JOY-COMPUTER	366-866
Łódź:	ARETE	863-756
	MIKRO	463-790
Opole:	AR_WAL	746-443
Poznań:	BI&K COMPUTER	320-849
	DEMAX	524-251
Tychy:	VIDEOBIT	276-975



TO MIEJSCE CZEKA NA TWOJĄ FIRMĘ

Quickjoy

MULTI-STYK
04-088 Warszawa
ul. Majdańska 9
tel./fax (0-22) 103-299



Datalux

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową. Informacje i katalog po przysłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem